Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045

COMPUTEC VERLAG

PC ACTION CD

08/97 DAS PROF[illegible] PC-SPIELER

NUR 7,90 DM +CD-ROM

Erste Bilder: Westwoods neuer Knaller zum Kultfilm

Blade Runner

E3 Atlanta: Alle neuen Spiele

Tomb Raider 2

NHL 98 • Quake 2 • Jedi Knight
C&C 2 Vergeltungsschlag • F1´97
Wing Commander Prophecy

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer: 3Y – 2468 – 5534
Registrierungspasswort: ARMERS – FOIL
64771

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL
Spieletips zu: Comanche 3, Extreme Assault, Need for Speed 2, Earth 2140 u.v.m.

Getestet: Worldwide Soccer, Formula Karts, X-COM 3, Atlantis u.v.m.
Neue Hardware: Force Feedback-Joysticks und 3D-Grafikbeschleuniger

4 394104 507906 08

MULTI COVER ges. geschützt: Herstellung U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ES GIBT NOCH HELDEN:

FLOYD EUCH! DIE RETTUNG IST NAHE.

FLOYD

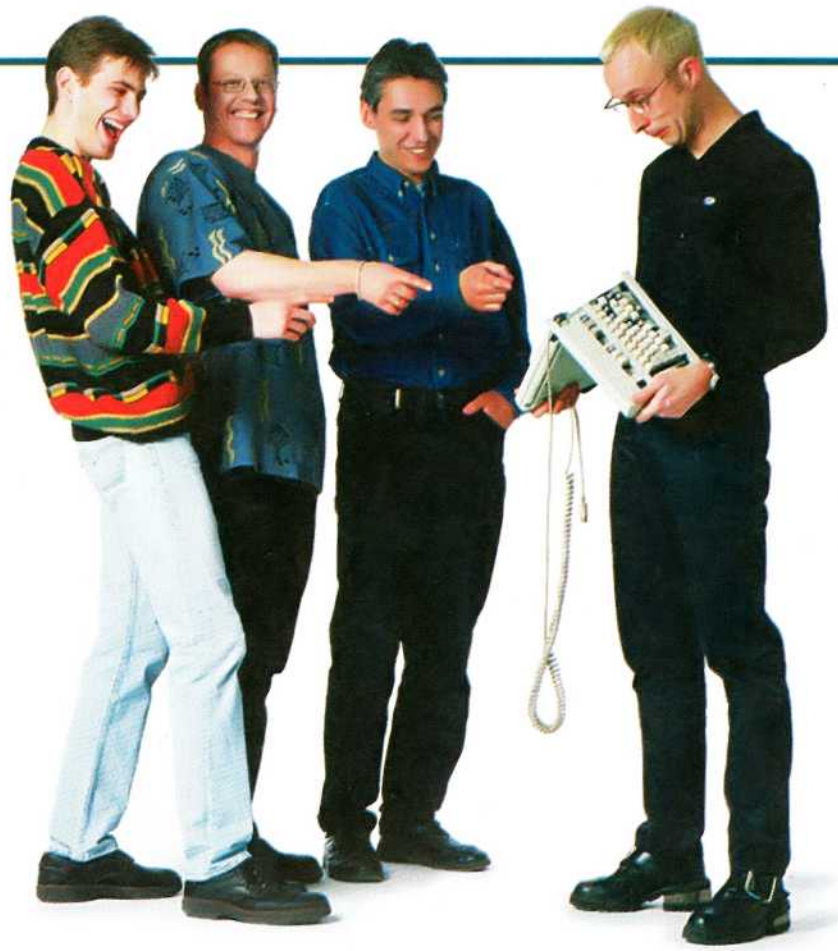
adventure soft

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

VK&K, Frankfurt



Welche Trends gab es denn nun in Atlanta? Zunächst einmal pappte an fast jedem Spielemonitor das 3DFX-Logo. Dezenter Hinweis, daß man auch bei Company XYZ verstärkt auf 3D-Beschleuniger setzt, die – laut mancher Programmierer – bald so selbstverständlich zur Hardwareausstattung für Zocker gehören werden wie heute eine Soundkarte. Aha! Zudem verbuchte die Force Feedback-Technologie für Joysticks ihren ersten großen Auftritt und sorgte später in der Redaktion für hektische Betriebsamkeit, aber lesen Sie selbst...

AUFBRUCH

Christian M.: ...und das Tolle ist, wenn Sie ein feindlicher Jäger hinten am Heck trifft, dann ruckelt Ihr Joystick auch am zweiten Kapselgelenk des linken Ringfingers. Genial, das muß ich sofort haben! In der Microsoft-Pressemappe war doch so ein Technik-Blatt dabei, ich fange gleich an, meine Tastatur umzubauen...

Christian B.: So aufgedreht war er bereits während des ganzen Rückfluges. Diese Dinger haben es ihm wirklich angetan. Schauen Sie mal, jetzt kommt er mit einem Giga-Pack Schraubenzieher zurück. Ich glaube, ich bringe schnell meinen PC in Sicherheit.

Herbert: Dachte ich mir doch, daß mindestens einer von Ihnen mit einem kolossalen psychischen Defekt aus Atlanta zurückkehrt. So viele neue Spiele und derart faszinierendes Spielzeug verkraftet man halt nur, wenn die infantile Phase schon mehr als zwei Wochen zurückliegt.

Christian M.: ...Draht rot an B...verkoppeln mit Taste S, das wird dann der Schleudersitz...die gelbe Klemme an den grünen Draht...mit 2 Volt Dauerspannung auf Unterbrecherkontakt legen...Hat mal jemand den Lötkolben gesehen?

Christian B.: Herr Müller, Sie wissen doch, Messer, Gabel, Schere, Licht...

Alex: Hey Kollegen, Herr Müller hat doch völlig recht! Stellen Sie sich doch nur einmal die unglaublichen Möglichkeiten vor, die diese Sinnes-Technologie so mit sich bringt. Man sollte da noch weiterdenken. Wie wäre es z. B. mit Elektroschocks? Endlich einmal würde auch bei Spielen wie Diablo die Spreu vom Weizen getrennt. Möchtegern-Zauberer, die sich allzu oft von den Sucubus-Hexen treffen lassen, würden halt irgendwann einfach erledigt in der Ecke liegen. Oder bei Bomberman und Jedi Knight – der Begriff Deathmatch bekommt dann doch sofort eine andere Dimension, da tun sich doch auch völlig neue Online-Welten auf! Herr Müller, ich besorge Ihnen auf der Stelle einen Stromgenerator. Vielleicht können Sie meine Anregung ja noch in Ihre Tastatur-Bastelei mit einfließen lassen.

Christian B.: Herr Aichinger, so langsam frage ich mich, mit welchen Ingredienzen Sie unseren Rollenspieler während unserer Abwesenheit gefüttert haben?

Christian M.: ...diese Taste klemmt, ich sollte den Hammer zu Rate ziehen...noch kurz dieser Draht...die Widerstände vor die rosa Kondensatoren geschaltet...das Ganze mit dem Trafo verbunden...Mist, die Taste klemmt noch immer...bumm, bumm, bumm....ohhh nein!

Herbert: Damit scheint soeben ein Traum zerbrochen zu sein, mit Sicherheit ist das dem redaktionellen Gesundheitszustand auch zuträglicher. Herr Geltenpoth ist während Ihrer Abwesenheit übrigens nicht von seinen üblichen Pizzarationen abgewichen.

Alex: Herr Müller, nehmen Sie es nicht so schwer. Bereits im Oktober sollen ja die ersten Force Feedback-Joysticks in den Regalen stehen. Und Herr Bigge kann sich dann auch über derartige Lenkräder freuen. Microsoft wird über ein paar talentiertere Schrauber verfügen, da bin ich ganz sicher.

Christian B.: Erst einmal wünschen wir Ihnen einen schönen Urlaub. Noch ein beruhigendes Wort zum Schluß, da ja auch Sie in Kürze die Twen-Grenze überschreiten: Mit dreißig wird man keinesfalls ruhiger – versprochen!

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH
Strategie, Rollenspiele
24 Jahre, ist angenehm überrascht von den angekündigten Rollenspielen und schärft für den Herbst schon einmal seine Axt.

CHRISTIAN BIGGE
WiSims, Sport- und Rennspiele
30 Jahre, versucht nach Atlanta jedem aufs Auge zu drücken, daß EA Sports die einzig wahren Messe-Highlights gezeigt hat.

HERBERT AICHINGER
Actionspiele, Adventures
35 Jahre, ärgert sich, daß LucasArts das geniale Internet-Demo von The Curse Of Monkey Island nicht für die CD freigegeben hat.

CHRISTIAN MÜLLER
Actionspiele, Simulationen
noch 29 Jahre, hat wieder Sehnsucht nach Amerika, verbringt dort seinen Urlaub und möchte eine neue Tastatur erstehen.

Foto: Dirk Kartscher

SEITE 8 BIS 46

Die Mega-Messe in Atlanta auf 29 Seiten

ALLE NEUHEITEN VON DER E3

Tomb Raider 2, Blade Runner, NHL und FIFA 98, Wing Commander Prophecy, Lands Of Lore 2, F1 Racing Simulation, Quake 2, Populous 3, Longbow 2, Dark Reign und, und, und... Die Liste der Spielehighlights, die sich im tropisch heißen Atlanta dem Licht der Öffentlichkeit stellten, kennt fast keine Grenzen. Wir haben aus fast 300 PC-Neuheiten für Sie die Ober-Kracher herausgefiltert. Steigen Sie also ein in unser 29seitiges E3-Special und freuen Sie sich auf einen heißen Herbst.

INHALT

RUBRIKEN

Auftakt 3
Bestseller 94
Bewertungen 51
Die Redaktion 3
Impressum 51
Inhalt Spieletips 97
Inhaltsverzeichnis 4
Inserentenverzeichnis 95
Referenz-Spiele 94
Service 51

AKTUELLES

E3 - Messebericht 8
Vermischtes 18

VORSCHAU

Anstoss 2 48
Blade Runner - THEMA DES MONATS 24
E3 - Action-Adventures 28
E3 - Actionspiele 40
E3 - Adventures 30
E3 - EA Sports 34
E3 - Flugsimulationen 42
E3 - Hardware 44
E3 - Rennspiele 38
E3 - Rollenspiele 36
E3 - Strategiespiele 26
E3 - Wing Commander Prophecy 32

TESTS

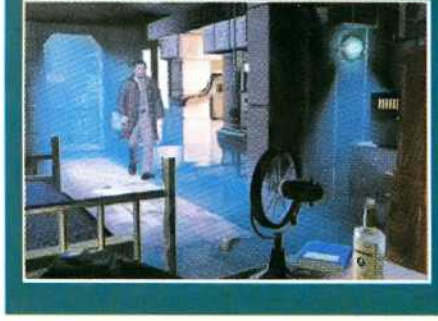
Actua Soccer Club Edition 64
Ark Of Time 90
Atlantis 88

SEITE 24

THEMA DES MONATS:

Blade Runner

Einer der anerkannt besten Kinofilme des vergangenen Jahrzehnts findet endlich den Weg auf heimische PCs. Kein Geringerer als Ridley Scott (Alien1, Thelma & Louise, 1492) verfilmte 1982 den futuristischen Stoff um Replikantenjäger Rick Deckard, dargestellt von Harrison Ford (Indiana Jones, Han Solo). Deckard muß sich im Los Angeles des Jahres 2019 um die Eliminierung von entflohenen Arbeits-Klonen kümmern, die aus einer planetarischen Kolonie auf die Erde geflohen sind. Mit Westwood ist eine der renommiertesten Spieleschmieden um die Umsetzung des Stoffes auf den PC bemüht. Werfen Sie mit uns einen ersten Blick auf die phantastische Spielengine des Action-Adventures.



Bedlam 2 86
Betrayal In Antara 84
Carmageddon 58
Der Industriegigant 74
Dream Team ´97 66
Exhumed 82
Formula Karts 62
GT Racing ´97 64
Gust 'n' Garters 78
Last Rites 86
Pyst 90
Q.A.D. 80
Riot 64
Sean Dundee's World Club Football 60
Stargunner 86
The Intruder 90
Theater Of Pain 87
Worldwide Soccer - TEST DES MONATS 52
X-COM Apocalypse 68

SPIELERFORUM

Der Industriegigant 92

SPIELETIPS

Comanche 3 126
Earth 2140 116
Extreme Assault 98
Need For Speed 2 108

KURZTIPS

C&C - Alarmstufe Rot 136
Extreme Assault 136
Heroes Of Might And Magic 2 137
MAG!! 136
NBA Live ´97 136
Need For Speed SE 136
Outlaws 136
Pandemonium! 136
Redneck Rampage 136
Tomb Raider 136

HARDWARE

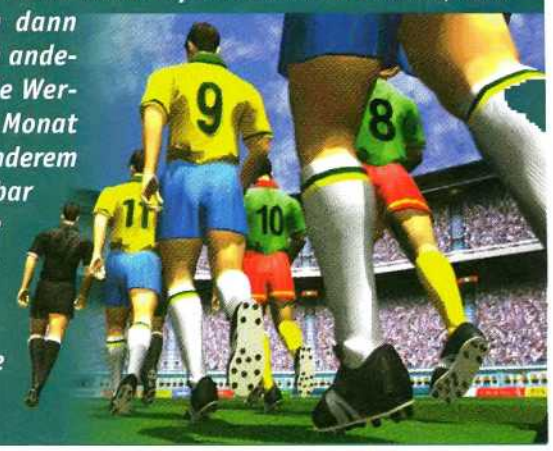
Der dritte Sinn 44
Was taugt die Force Feedback-Technologie?
Power für Lara und Co. 138
3D-Grafikkarten im Vergleich
Referenz-Klassen 144
Bestenliste für Spieler-Hardware

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 52

TEST DES MONATS: Worldwide Soccer

Fußballspiele gibt es inzwischen auch für den PC wie Sand am Meer. Während das Genre bis vor zwei Monaten noch unangefochten von der FIFA-Serie von EA Sports dominiert wurde, rückten den Kanadiern dann nach und nach auch andere Hersteller auf die Wertungs-Pelle. Diesen Monat schickt sich unter anderem Sega an, die scheinbar unüberwindliche Hürde doch zu überspringen. Wie es um dieses Vorhaben bestellt ist, lesen Sie ab Seite 52.



SEITE 44

HARDWARE: Force Feedback-Joysticks

Lange Zeit war es ruhig um Innovationen aus dem Hersteller-Lager der Eingabegeräte, jetzt tut sich endlich wieder etwas. Haben Sie sich auch immer geärgert, daß so gar nichts ruckelt, wenn Sie bei F1 Grand Prix 2 mit Tempo 200 vor eine Mauer rasen oder Ihr Raumschiff bei Descent 2 nur knapp einer Explosionswelle entkommt? Diese Empfindungslosigkeit wird bald ein Ende haben, denn mit Microsoft und CH-Products bringen gleich zwei Hersteller Joysticks auf den Markt, die Ihre Hände ganz schön vibrieren lassen werden. Wenn Sie mehr über die Features erfahren möchten, liegen Sie hier richtig.

AB SEITE 98

SPIELETIPS: Extreme Assault und Earth 2140

Ganz gleich, ob Sie mit Ihrem Heli gegen feindliche Roboter antreten wollen oder lieber Ihre Truppen in Echtzeit gegen die eurasische Allianz antreten lassen, mit unseren Spieletips wird Ihr Eingreifen auf alle Fälle zu einem Kinderspiel. Erfahren Sie ab Seite 98, wie sich die fesselnden Spiele von Blue Byte und Topware am leichtesten knacken lassen.

DIGITAL
REALITY

IMPERIUM GALACTICA™

DAS UNIVERSUM GEHÖRT IHNEN... WENN SIE ES PACKEN KÖNNEN.

Sie beginnen Ihre Karriere als Lieutenant auf einem Zerstörer, der sich im Friedenseinsatz in einem neuentdeckten Raumsektor befindet. **20 UMFANGREICHE MISSIONEN** müssen erfüllt werden. Bei Ihnen alleine liegt die Entscheidung über die Verwaltung der Kolonien, über Forschung und Entwicklung sowie den Verlauf des Krieges. **BODENGEFECHTE UND WELTRAUMSCHLACHTEN IN ECHTZEIT** werden Sie genauso begeistern wie die **FASZINIERENDEN INGAME-GRAFIKEN IN SVGA.** Erhalten Sie das Alte Imperium der Menschen am Leben. Durch Diplomatie oder Krieg. Endlose Weiten, zahllose Welten, endlose Kriege.

KOMPLETT IN DEUTSCH!

Imperium Galactica™ © 1997 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Digital Reality, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

Electronic Entertainment Expo • Atlanta

SPIELEPARTY

Vom 19. bis zum 21. Juni fand sie statt, die diesjährige Electronic Entertainment Expo, kurz E3. In Atlanta, Georgia tummelte sich das versammelte Fachpublikum aus aller Welt im Kongreß-Zentrum und dem angrenzenden Georgia Dome. Knapp 40.000 Besucher, 500 Aussteller, 1.500 Produkte und 300 brandneue Spiele in drei Tagen, und doch schien die strahlende Aufbruchstimmung der letzten Jahre Vergangenheit zu sein. Erfolgreiche Spiele zu entwickeln ist inzwischen eben knallhartes Busineß geworden. Auf das Wesentliche konzentriert finden Sie auf den folgenden 30 Seiten die wichtigsten Spiele und stärksten Trends.

7th Level

Wenig Neues gab es am Stand von 7th Level zu sehen. Derzeit arbeiten die Amerikaner noch mit Hochdruck an der Fertigstellung des Echtzeitstrategie-Spiels DOMINION. Scheinbar wird es nun im Oktober mit Dark Reign und Total Annihilation zum großen Showdown im Genre kommen. Nebenbei wurde das Rollenspiel Return to Krondor schon in das nächste Jahr verschoben. Dann soll nun auch mit THE GATHERER ein actionreiches Zeitreise-Spektakel durch die Weltgeschichte erscheinen.

The Gatherer

Über 70 3D-Charaktere erwarten den tapferen Recken in fünf verschiedenen Zeitaltern, die sowohl in der Ich- als auch in der Verfolger-Perspektive bereist werden müssen.

Acclaim

Der große Videospiel-Publisher arbeitet schon seit einiger Zeit an seinem PC-Spiele-Image. In Atlanta kam man dem Ziel einen guten Schritt näher: Erstens wurde mit Acclaim Sports (AS) eine neue, vielversprechende Sportspiel-Serie vorgestellt und hat mit NHL Breakaway Hockey ´98 gleich einen scharfen EA Sports-Konkurrenten im Programm. Zweitens dürfen sich alle Descent-Veteranen auf das einzigartige Grafik- und Multiplayer-Spektakel FORSAKEN freuen. Drittens ermöglichte die Performance des 3dfx-Chips eine 1A-Umsetzung des Nintendo 64-Spiels TUROK, die der Modul-Vorlage in nichts nachsteht. Auf jeden Fall noch erwähnenswert und auch schon im August in den Regalen ist CONSTRUCTOR, eine spaßige und anspruchsvolle Mischung aus C&C und Sim City 2000.

Constructor

In Constructor werkelt und plant man als Bürgermeister an seiner eigenen Kommune.

NHL Breakaway Hockey ´98

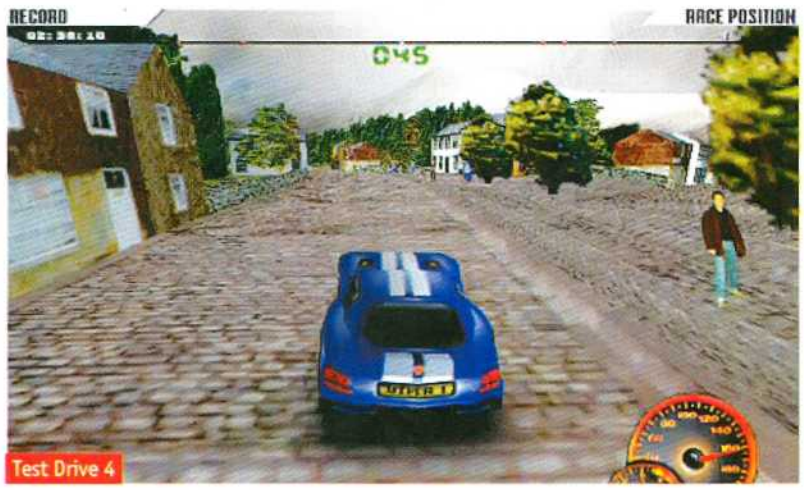
Forsaken

Accolade

Im Programm von Electronic Arts fand sich Accolades neueste Ausgabe des Rennspiel-Klassikers TEST DRIVE 4. Komplett mit Direct3D-Unterstützung, zehn klassischen und modernen Rennboliden, sechs verschiedenen Strecken sowie Multiplayer-Optionen für bis zu acht Spieler soll es ab September wieder auf die Piste gehen

Activision

Zu einem "Major" hat sich inzwischen das englische Softwarehaus Activison gemausert – das war nicht nur an der Größe des Messestandes zu erkennen, sondern vor allem an der Zahl und Qualität der vorgestellten Spiele. Allen voran das von id Software komplett neu entwickelte Quake 2 (siehe Seite 40). Mit Span-



Test Drive 4

Hexen 2

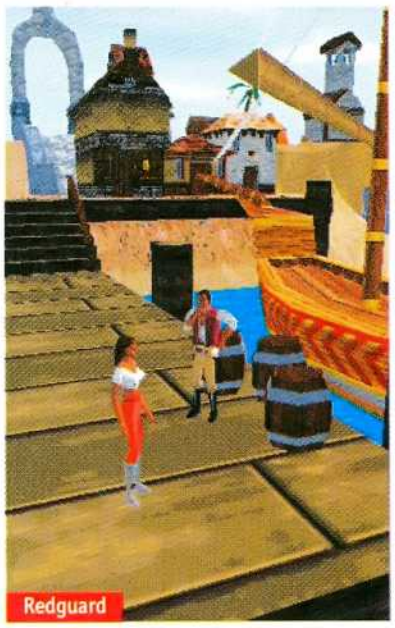
Dark Reign

Heavy Gear

Interstate 77

Interstate 77 mit neuen Autos, neuen Waffen, Direct3D und dem guten alten Taurus.

nung erwartet wird auch das Echtezeit-Strategie-Epos Dark Reign, das sich sich durch eine hervorragende Benutzerführung und Innovationen wie Wegpunkte auszeichnet. Ebenfalls beeindruckt zeigte sich das Fachpublikum von HEXEN 2 und SIN, die beide auf id's OpenGL Polygon-Engine basieren. Eine echte Überraschung gab es mit der Fortsetzung des Roadmovies Interstate ´76, Interstate 77, zu sehen, in dem gleich von Beginn an ein Direct3D-Support eingeplant ist. Außerdem steht mit dem GRAND INQUISITOR bereits das nächste ZORK-Adventure in den Startlöchern, HEAVY GEAR wird nach dem Verlust der MechWarrior-Lizenz an MicroProse Activisions neuestes Kampfroboter-Spiel, und mit Fighter Squadron wagt man sich erstmals an eine Flugsimulation. Auffallend ist, daß dort, wo es sinnvoll ist, 3D-Beschleunigung und insbesondere der 3dfx-Chip unterstützt wird.


Redguard

X-Car

X-Car

X-Car: Die automobilen Eigenkreationen müssen die Testfahrten gegen starke Computergegner bestehen.

Bethesda Softworks

Klein, aber fein. Nach diesem Motto präsentiert Bethesda Softworks vier Spiele. Die Rollenspiele REDGUARD und BATTLESPIRE versehen die Elder Scrolls-Reihe jetzt endlich mit einer technisch vollwertigen 3D-Engine, die ebenso wie in der Weltraum-Saga THE 10th PLANET ohne 3D-Unterstüzung auskommen. Vielversprechend für Rennspiel-Enthusiasten ist X-CAR. Neben einer Auswahl von 16 Prototypen darf man sich in einem komplexen Prozeß an Konzeption und Design seines eigenen Rennwagens machen. Nach der individuellen Bemalung kann das Vehikel sofort auf einer der Teststrecken gegen zahlreiche Computergegner getestet werden.

Blizzard

Außer Starcraft und den Warcraft Adventures (siehe Seite 30) gab es bei Blizzard nicht allzuviel Neues. Allerdings konnten wir hinter vorgehaltener Hand erfahren, daß bereits eifrig an DIABLO 2 gearbeitet wird. Veröffentlichung: Weihnachten 1998.

BMG

Die Spieleabteilung des Bertelsmann-Konzerns fiel besonders mit den Nachfolgern zweier Crystal Dynamics-Hits auf. Der Spielspaß des 3D-Jump&Runs PANDEMONIUM 2 dürfte sich dabei auf dem gleichen hohen Niveau befinden wie der vor kurzem veröffentlichte erste Teil. Gecko, dem Protagonisten aus Gex 2, wurde jetzt die gleiche Direct3D-unterstützende Grafik-Engine spendiert und dürfte mit seinen Fähigkeiten, Wände zu erklimmen oder die Klebzunge auszufahren, für einige interessante Spielideen sorgen. Für Action-Fans interessant dürfte noch die Panzer-Simulation Spearhead werden.

Bullfrog

Kein Creation, kein Indestructibles, stattdessen gab es bei Bullfrog Dungeon Keeper satt zu sehen. Und... POPULOUS 3, das berühmte Götterspiel im funkelnagelneuen Gewand (siehe S. 26).

Cryo

Daß die französischen Fließband-Programmierer inzwischen eine Menge technisches Know-how angehäuft haben, bewies nicht zuletzt die beeindruckende Präsentation des 3D-Adventure Atlantis. Jetzt aber scheint es auch mit dem Gameplay zu klappen. Neben dem vielversprechenden Echtzeitstrategie-Spiel UBIK (siehe Seite 26), das mit einer 3D-Engine arbeitet, gefiel uns besonders Dreams. Die Mischung aus Tomb Raider und MDK wartet mit einer beeindruckenden Optik auf und bietet völlige Bewegungsfreiheit in einer phantasievoll gestalteten 3D-Welt. Die Spielfigur muß gehen, rennen, schwimmen, fliegen, sprechen, mit Fäusten und Waffen zuschlagen und sogar magische Zauber verwenden, um gegen vier mächtige Priester zu bestehen.

Dreams

Domark/Eidos

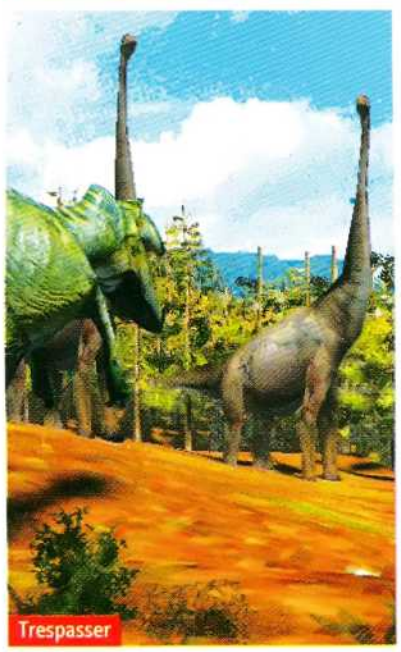
Nun soll es doch endlich soweit sein: Im September kommt Domarks Magie- und Schwertkampf-Abenteuer DEATHTRAP DUNGEON. Nach über zweijähriger Entwicklung bietet die unterirdische Monsterhatz 55 verschiedene Drachen, Mumien, Orcs und Zombies und hält in den zehn Levels reichlich bösartige Überraschungen bereit.

Deathtrap Dungeon

Dreamworks

Neben allerlei Spielen für Kids setzt die Spielberg/Gates-Kooperation natürlich ganz auf die Umsetzung des aktuellen Dino-Kinofilms Lost World. Dabei ist Trespasser aber eigentlich eine Art digitaler Fortsetzung, denn die Geschichte findet gut ein Jahr nach den Geschehnissen von Jurassic Park 2 statt. Man hat in der Rolle einer jungen Frau natürlich die Aufgabe, die Saurier-Insel lebend zu verlassen. Aufsehenerregend ist hier die tolle Leistung der 3D-Engine. Alle Dinos sind aufs Feinste modelliert und bewegen sich anatomisch so korrekt, daß man sogar Muskelbewegungen wahrnehmen kann.

Trespasser


Trespasser

Eidos

Eidos Interactive dürfte man kaum mehr als Senkrechtstarter bezeichnen. Mit deutlich über 20 Spielen präsentierten die Engländer zusammen mit den angeschlossenen Labels eines der größten Line-Ups der Messe. Darunter das Echtzeit-Strategiespiel Conquest Earth (siehe Beilage), mit TOMB RAIDER 2 eine neue Ausgabe der Lara Croft-Abenteuer (siehe Seite 28), die spektakulären Rollenspiele Forsaken und Dark Project (siehe Seite 36) und ION Storms (John Romero) 3D-Actionspiel Daikatana (siehe Seite 40). Doch damit nicht genug, drei neue Flugsimulationen steigen ab September in den Himmel auf, darunter Flying Nightmares 2. Einige Action- und Strategiespiele rundeten das Bild ab, wobei uns noch besonders PLAGUE ins Auge fiel, das mit einer Mischung aus Siedler und Populous ein interessantes Gameplay verspricht.

Plague

Plague

Flying Nightmares 2

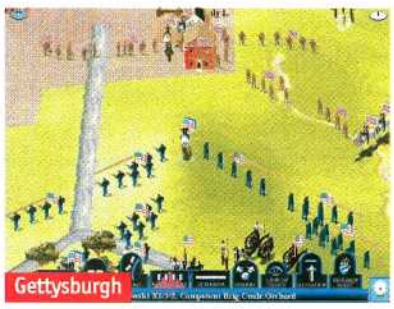
Electronic Arts

Richtig abgeräumt hat Electronic Arts vor allem mit seiner 98er Sportreihe NHL, NBA und FIFA, die allerdings nur in einem Hinterzimmerchen zu sehen war (siehe Seite 34). Im zugänglichen Standbereich durfte man neben Bullfrog und Origin natürlich auch die neuen Simulationsspiele von Jane's bewundern. In vorderster Reihe das fantastische Longbow 2 (siehe Seite 42) und die Neuauflage des F-15. Mit viel Enthusiasmus präsentierte Sid Meier Gettysburgh, das erste Spiel seiner neuen Firma Firaxis. Das Echtzeit-Strategiespiel mit neuen Soundfeatures versucht das trockene Thema mit etwas Pep zu versehen. In Vorbereitung für das nächste Jahr ist bereits Alpha Centauri, eine Science Fiction-Variante von Civilization 2. Am Rande sei noch erwähnt, daß es dankenswerterweise eine Neuauflage von Need for Speed 2 geben wird, die auch 3D-Karten unterstützt. Eine Umtauschmöglichkeit für Käufer der ersten Version ist geplant.

F-15

F-15

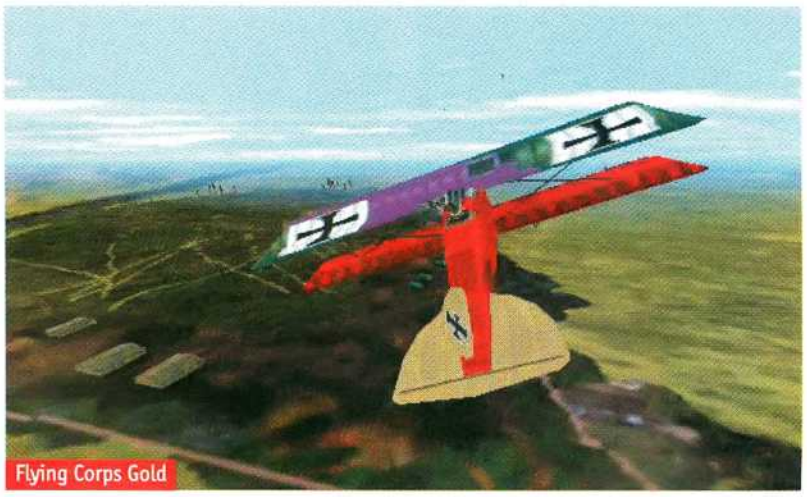
Jane's F-15 nutzt neue Grafikroutinen, die ohne 3D-Karte einen Effekt wie "bilineares Filtering" erreichen.


Gettysburgh

Spieledesigner-Legende Sid Meier erklärte uns ausführlich sein neuestes Strategiespiel Gettysburgh.

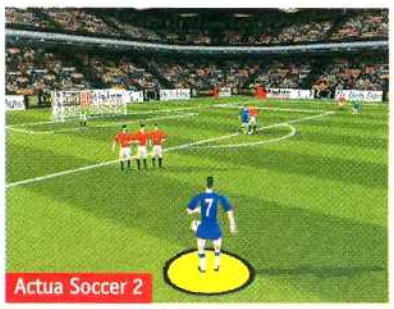
Empire

Neben der Ausweitung der Battleground-Reihe auf andere historische Schlachtfelder sind insbesondere die 3D-beschleunigte Fassung von Flying Corps Gold und die Jet-Simulation MIG ALLEY vor einem Korea-Krieg-Szenario zu erwähnen.


Flying Corps Gold

Mig Alley

Mig Alley basiert auf einer weiterentwickelten Flying Corps-Engine und bringt richtiges 50er Jahre-Flair auf den PC-Monitor.


Actua Soccer 2

Gremlin

Überaus sportlich gab sich Gremlin Interactive. Die Actua-Serie wird mit Tennis, Fußball, Eishockey und Golf gleich um vier Spiele erweitert. Am interessantesten dürfte jedoch Actua Soccer 2 werden, dessen Vorgänger in Deutschland als RanSoccer veröffentlicht wurde.

GT

Richtig laut und hart ging es am Stand von GT Interactive zu. Zahlreiche 3D-Actionspiele jeder Art sorgten für Publikumstrauben. In dem ganzen Tohuwabohu fielen zwei Spiele besonders ins Auge. Das ehemalige MMX-Vorzeigespiel UNREAL steht nun endlich kurz vor der Fertigstellung und bietet neben voller Internet-Unterstützung auch einen leicht zu bedienenden Level-Editor. Die von Epic entwickelte 3D-Engine wurde sogar von MicroProse für das neue Enterprise-Spiel Star Trek First Contact lizensiert. Richtig aufgefallen ist GT auch mit dem Fantasy-Action-Abenteuer MAGESLAYER. Aus der Vogelperspektive steuert man seinen Helden durch dunkle Gewölbe und tiefe Tunnel und bekämpft dabei allerlei Unterweltler mit Schwert und Magie. Da erinnert nicht zuletzt die Möglichkeit, den Spielcharakter à la Rollenspiel in Sachen Erfahrung und Ausrüstung immer weiter zu verbessern, an Blizzards Diablo. Schließlich hatte man mit TOTAL ANNIHILATION (siehe Seite 26) auch noch einen der interessantesten Echtezeitstrategie-Vertreter am Stand. Verantwortlich für Innovationen wie beispielsweise die Einbeziehung von Höhenniveaus in den Spieleverlauf zeichnet dabei Cavedog, Ron Gilberts neue Spieleschmiede.

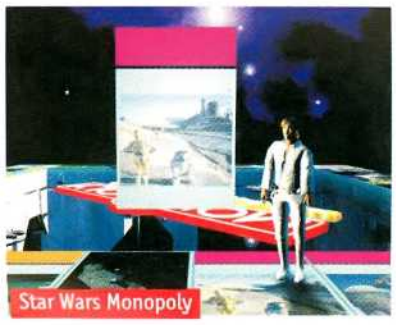
Mageslayer

Unreal

Unreal

Hasbro

Die Interactive-Abteilung des Brettspiel- und Toy-Giganten Hasbro kommt langsam in die Gänge und kündigt neben Umsetzungen eigener Lizenztitel nun auch speziell designte PC-Spiele an. Nicht nur allen Star Wars- und Monopoly-Fans sei die Star Wars-Jubiläumsausgabe des weltbekannten Brettspiels ans Herz gelegt. Star Wars Monopoly glänzt nicht nur mit eindrucksvollen Animationen, sondern man kann auch Darth Vader einmal so richtig abzocken. Ein interessantes Konzept legte man mit HEDZ vor. Man steuert seine Spielfigur durch eine 3D-Welt, in der man nicht den Kopf verlieren darf. Denn darum geht es in HEDZ: Köpfe einsammeln. Aus insgesamt 225 Häuptern kann eine kleine Auswahl in den jeweiligen Level mitgenommen werden. Der Clou dabei ist, daß sie alle unterschiedliche Kräfte und Eigenschaften verleihen, sobald sie der Spielfigur aufgesetzt werden. Hat man einen Gegner erledigt, sollte dessen "Köpfchen" schnellstens eingesammelt werden. Wie ein Quartett erweitert sich im Laufe des Spiels die eigene Sammlung. Besondere Aufmerksamkeit erregte auch die Wiederkehr eines DER Klassiker der Spielegeschichte: FROGGER is back! In trendiger 3D-Kluft hüpft und züngelt sich der C64-Veteran nun durch zehn große Levels, in denen das Überqueren einer Schnellstraße noch eine der leichteren Übungen ist.


Star Wars Monopoly

Frogger

HEADZ

Interplay

Ob Sport, Rollenspiel, Adventure, Strategiespiel, Rennspiel oder auch nur Actionspiel: Interplay hatte von allem etwas zu bieten. Neben dem optisch fulminanten Star Trek-Abenteuer VULCAN FURY erscheint besonders MAX 2 interessant. Schon der rundenbasierte Vorgänger verfügte über eine herausragende KI, die jetzt sogar in Echtzeit-Spielelementen Verwendung findet. Immer besser sieht das Dark Future-Rollenspiel FALLOUT aus, das ursprünglich mit dem GURPS-System arbeiten sollte, aber nun ohne die Lizenz auskommt. Das rasante Rennspiel POWERBOAT über den gleichnamigen Highspeed-Wassersport stellen wir gesondert vor (Seite 38). Beachtenswert zeigten sich zudem das 3D-Kampfspiel DIE BY THE SWORD und EARTWORM JIM 3D. Das inoffiziell "spaßigste" Multiplayerspiel der Welt erhält mit ATOMIC BOMBERMAN eine zeitgemäße Neuauflage mit zahlreichen neuen Features wie z. B. dem Netzwerk-Modus für bis zu zehn Spieler. STARFLEET ACADEMY soll die Software-Regale jetzt endlich im September erreichen.

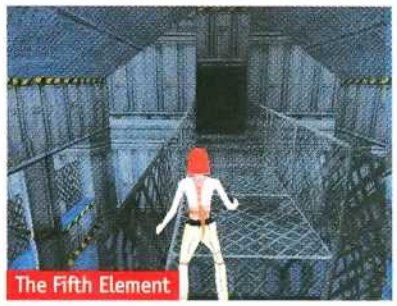
Fallout

Star Trek

Star Trek

Interplays viertes Star Trek-Adventure verschlägt einem die Sprache. Eine derart realistische Darstellung hat man bisher in keinem anderen Spiel gesehen. Noch einmal: Dies sind keine Zwischensequenzen, sondern Kirk und McCoy, wie sie von der eigentlichen Spiel-Engine modelliert werden.

Ultimate Race


The Fifth Element

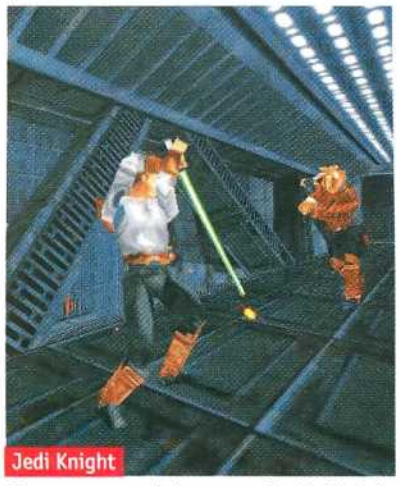
Kalisto

Als Mindscape Bordeaux bekannt geworden, haben die Franzosen in den letzten Monaten die hohen Wellen der Umfirmierung gut umschifft und stehen nun kurz vor der Veröffentlichung des faszinierenden Action-Adventures DARK EARTH (siehe PC Action 12/96). Lange Zeit nur als Demonstrations-Software den neuen 3D-Beschleunigerkarten beigepackt, fristete das Rennspiel ULTIM@TE RACE hingegen ein stilles Dasein. Nun soll es in einer aufpolierten Fassung und internetfähig doch noch seinen Weg in den regulären Softwarehandel finden. Richtig schnell und mit einer guten Spürnase ausgestattet war man in Bordeaux beim Erwerb der Lizenz zum aktuellen Bruce Willis-Movie THE FIFTH ELEMENT. In nur drei Monaten hat man daraus eine ansprechende 3D-Action-Umsetzung à la Tomb Raider geschaffen.

LucasArts

Ganz im Zeichen von Star Wars und seinem 97er Jubiläum steht das Line-Up von George Lucas' Spiele-Division. Allen voran das mit Spannung erwartete Jedi Knight, in dem man in der Rolle des Kyle Katarn endlich das Lichtschwert führen und die machtvollen Kräfte der Jedi-Ritter einsetzen darf. Unser Probespiel am LucasArts-Stand fiel dann auch etwas länger als geplant aus. Einfach toll, wenn man sein Gegenüber ganz Vader-like die Waffe aus 10 Metern Entfernung aus der Hand nimmt. Vom elektrisierenden Surren des schwirrenden Lichtschwerts ganz zu schweigen. Aber auch das Echtzeit-Manager-Spiel Rebellion machte in seinem fortgeschrittenen Stadium einen interessanten Eindruck, denn das Star Wars-Universum hat man bis dato noch nicht aus der kalkulierenden Sicht eines Strategen erlebt. Gespannt waren wir auf die PC-Version der Nintendo 64-Entwicklung SHADOWS OF THE EMPIRE. Mit der 3dfx-Unterstützung steht der Arcade-Shooter seinem Konsolen-Vorbild in nichts mehr nach. Dank unterstützter Force Feedback-Technologie schüttelt es einen als Schneegleiter-Piloten überdies kräftig herum, während man versucht, den Walkern die Stahlseile um die Beine zu binden. Nicht schlecht!

Jedi Knight


Jedi Knight

Bevorzugt spielt man Jedi Knight natürlich aus der Ich-Perspektive. Aber gerade das Lichtschwertschauspiel ist es wert, in die Sicht der Verfolgerkamera zu schalten. So hat man manchmal auch besseren Überblick.

Shadows of the Empire

Dank 3DFX- und Force Feedback-Support ist Shadows of the Empire deutlich besser gelungen als auf dem Nintendo 64.

Star Wars Rebellion

Streets of Sim City

Star Wars Rebellion

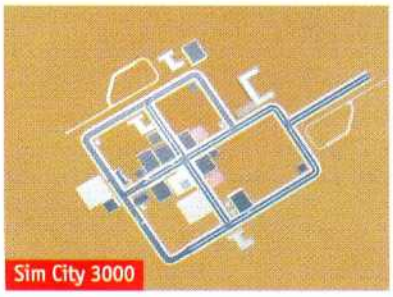
Crucible

Rebellion erfordert Echtzeit-Management in den Kolonien und strategische Planung während der Weltraumgefechte.

Maxis

Die halbe Welt wartet auf die nächste Version von Sim City. Die 3000er Fassung hat es aber in sich. Nach der Ur-2D-Variante und dem isometrischen Sim City 2000 vollzieht Maxis nun den nächsten Schritt in die echtzeitberechnete und polygonbasierte 3D-Darstellung. Theoretisch können sich damit ganz neue Dimensionen eröffnen, praktisch kann das aber erst ein ausgiebiges Probespiel bestätigen. Wie beispielsweise die immer vorbildliche Benutzerführung in die neue Umgebung eingepaßt werden soll, ist noch nicht bekannt. Was man aus "polygonisierten" Sim Citys so alles machen kann, zeigt schon SimCopter. Eine ähnliche Anwendung verspricht STREETS OF SIMCITY. Dabei werden auf den Straßen einer beliebigen Stadt heiße Wettrennen ausgetragen, die auch durch den Einsatz zahlreicher Waffen entschieden werden können. Bei Maxis war die Bemühung zu sehen, sich klammheimlich vom "Sim-Image" zu befreien. Darauf wiesen das Diablo-artige Action-Fantasy-Spiel CRUCIBLE, der 3D-Shooter NIGHTFALL sowie ein Gene Wars-ähnliches Echtzeitstrategie-Spiel namens Chromaform hin.

Sim City 3000


Sim City 3000

Sim City 3000

Sim City 3000: Mit rasender Zoomfahrt in die tiefen Straßenschluchten der Stadt.

Guardians

Mech Commander

Mech Warrior 2

Worms 2

MicroProse

Auch MicroProse hatte neben Altbekanntem einige Überraschungen im Programm. Was für viele immer noch die beste Flusimulation ist, erhält nach über fünf Jahren nun mit FALCON 4.0 endlich eine Neuauflage (siehe Seite 42). Einen ersten Blick durften wir auf Star Trek First Contact werfen, das mit der Unreal-Engine in Szene gesetzt wird (siehe Seite 28). Richtig beeindruckt waren wir aber von der neuen Panzersimulation M1 Tank Platoon 2, dessen Grafik-Engine alles bisher Gesehene in den Schatten stellt. Aus Geheimhaltungsgründen gibt es davon auch noch keine Screenshots zu sehen. Ganz anders Team 17's Scharmützelspaß WORMS 2, das wir gleich auf seine Multiplayer-Fähigkeiten überprüften: Klasse! Ziemlich gut wirkten auch die beiden Kampfroboterspiele MECHWARRIOR 3 (Action) und MECH COMMANDER (Strategie). Völlig neu war neben EUROPEAN AIR WAR auch GUARDIANS, ein actionlastiges Echtzeitstrategie-Spiel mit einer Superhelden-Truppe.

CART Precision Racing

Microsoft

Zwar sorgte Microsoft mit seinem Force Feedback-Joystick (siehe Seite 44) für eines der Messethemen schlechthin, aber auch im Software-Bereich zeigt man zusehends die Zähne. Insbesondere AGE OF EMPIRES (Seite 26) und ANARCHY (siehe Seite 17) sind aufgefallen. Ansonsten ist zu vermelden, daß es den 98er Flight Simulator natürlich mit Force Feedback- und Direct3D-Unterstützung geben wird. Spannend für alle Rennsimulations-Fans dürfte auch auf jeden Fall CART PRECISON RACING werden.

Mindscape

Neben einem Lego-Adventure für Kids von Mindscape waren die meisten am Stand vertretenen Titel von SSI. Darunter natürlich Panzer General 3D und Pacific General. Warhammer-Anhänger dürfen sich mit Dark Omen auf ein neues Strategie-Abenteuer vor dem Hintergrund der Rollenspiel-Serie freuen. Einen großen Schritt nach vorne gemacht hat War Wind 2, was sich vor allem in der grafischen Gestaltung niederschlägt.

Panzer General 3D

War Wind 2

Dark Omen

Unsere Computerspiele sind Killer.

Der Langeweile.

Der Dummheit.

Und der Brutalität.

Wer dumm bleiben will, der lebt bei unseren CD-ROM-Spielen gefährlich. Denn hier braucht man Köpfchen. Bei „Fritzi Fisch" wird die Orientierung gefördert: auf einer großen Schatzsuche. Und in „Töff-Töff" ist die Logik Ihres Kindes gefragt: bei der Rettung von Tierkindern. Also: lebendiges Wissen statt tödlicher Langeweile. Für Kinder von 4–8 Jahren. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Gegen Einsendung von 5,– DM (Briefmarken) erhalten Sie einen kostenlosen Demo-Sampler bei Ravensburger Interactive. Postfach 1860. 88188 Ravensburg. ®

Ravensburger

Erhältlich im Spielwaren- Software- und Buchhandel, sowie in Kaufhäusern. Z. B. bei Media Markt, Karstadt und Saturn-Hansa. Oder bei Erich Buck, CD-ROM-Versand, Kornhausgasse 8, 88212 Ravensburg.

Novalogic

Ganz seiner Linie treu blieb Novalogic. Der nächste Schritt der Kalifornier ist die Verwendung der hervorragenden Voxel 2-Engine aus Comanche 3 in der neuen Panzersim ARMORED FIST 2, das dadurch im Vergleich zum Vorgänger deutlich an Reiz und Realitätsnähe gewinnt. Ebenfalls noch in diesem Jahr soll mit F22 Raptor eine weitere Simulation des neuesten Kampfjets der amerikanischen Luftwaffe folgen. Der Grund: MMX-Technologie, Internet-Fähigkeit und der Auftritt als offizieller Sponsor des 50-jährigen Jubiläums der US Air Force.

Armored Fist

Ocean

Bei Oceans E3-Auftritt stand ganz klar DiD's neue Flugsimulation F-22 ADF im Vordergrund (siehe Seite 42). Aus dem Action-Adventure-lastigen Repertoire stachen besonders das Weltraumaction-Spiel I-War und das Soccer-Game UEFA hervor, die beide über respektable 3D-Engines verfügen.

UEFA

I-War

Origin

Konzentration auf das Wesentliche gab es bei Origin zu sehen. Im öffentlichen Bereich des Messestands herrschte reges Treiben um die wenigen PCs, die unmittelbar an die erste Betatest-Phase von ULTIMA ONLINE angeschlossen waren (siehe Seite 15). Nur hinter verschlossenen Türen gab es eine Privatpräsentation des neuen WING COMMANDER PROPHECY zu bestaunen (siehe Seite 32). Das Motto dabei: "No movies, just gameplay, gameplay, gameplay."

Bewundernswert: Mit einer Engelsgeduld stand Richard Garriott, Lord British persönlich, jedem Interessierten Rede und Antwort über das Online-Rollenspiel Ultima Online.

Psygnosis

Seinen Ruf, immer den lautesten Messestand zu haben, verteidigte Psygnosis in diesem Jahr mit Leichtigkeit. Dabei sprachen die Spiele eigentlich für sich selbst. Bei F1 ´97 stehen neben den neuesten Saison-Daten vor allem die Erweiterung der Simulations-Fähigkeiten im Vordergrund (siehe Seite 38). Mit immer noch recht konkurrenzlos innovativen Ideen wie

Tolle Effekte verspricht die 16 Bit-Grafikengine von I-War. Als Mitglied des riesigen Raumschlachtschiffes I-War steigt man in dessen schnelle Raumjäger-Flotte und kann eine ganze Piloten-Karriere erleben.

I-War

G-Police

einem eigenen KI-System für NPCs oder einer mit Ereignissen vernetzten Verhaltensweise, stahl Die Insel des Dr. Moreau vielen konventionellen Adventures die Schau. Hoffentlich leiden unter den interessanten Ansätzen nicht die Spielspaß-Elemente. Einen echten Action-Hammer hat man mit G-Police im Portofolio. Als Mitglied einer SciFi-Polizei-Truppe patrouilliert man mit Düsen-Hubschraubern im Einsatz für das Gesetz durch die Straßenschluchten einer Dark Future-Metropole. Insbesondere mit der 3dfx-Version ein fulminantes Spektakel.

Red Orb Entertainment

Das neu gegründete Spiellabel des Publishers Brøderbund startet seine junge Karriere gleich mit klangvollen Namen. Ob der Myst-Nachfolger RIVEN allerdings an die großen Erfolge seines Vorbildes anknüpfen kann, bleibt ob der Multimedia-Müdigkeit fraglich. Wir warten mit Spannung auf die ersten Messestreß-freien Gameplay-Eindrücke. Auch mit dem klassischen Strategie-Spiel Warlords 3 und dem Render-Adventure Journeymans Project 3 haben die Amerikaner interessante Fortsetzungen parat. Richtig innovativ jedoch erscheint nur das Echtzeit-Strategie-Spiel Warbreeds.

Riven

Warlords 3

Warbreeds

Virtua Fighter 2

Manx TT

Sega

Mit jedem Jahr nimmt der Anteil an PC-Terminals am Sega-Stand zu. In Atlanta waren es sage und schreibe zehn Spiele, die erstmals präsentiert wurden. Noch handelt sich ausschließlich um Konvertierungen der Saturn-Software, aber es scheint nur eine Frage der Zeit, bis das erste Sega-Spiel zuerst am PC erscheint. Das Highlight war neben unserem Test des Monats zu Worldwide Socceer unbestrittenermaßen VIRTUA

Quest for Glory 5

Quest for Glory 5: In breit angelegten, gerenderten Szenarien schreiten die Polygon-Charaktere durch ein neues Abenteuer.

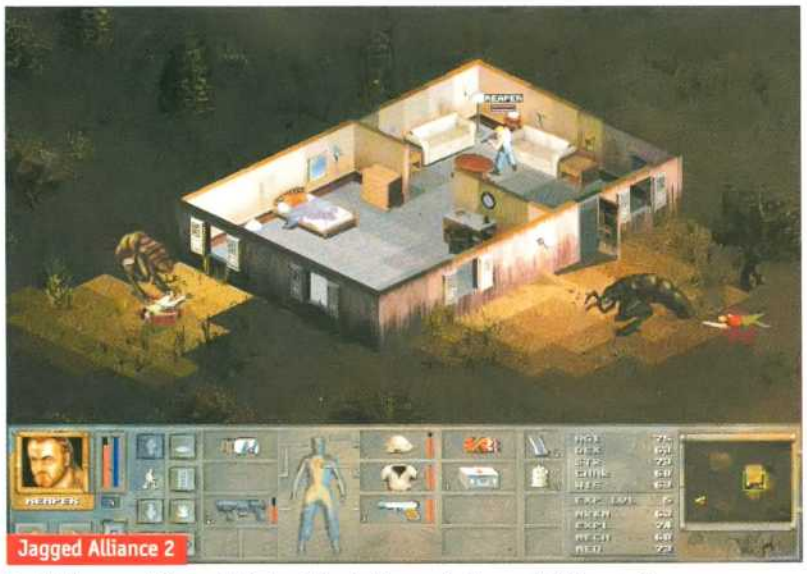
FIGHTER 2, der zweite Teil der Kampfsport-Referenz. Auch Delphines Motoracer soll jetzt mit ManxTT Konkurrenz bekommen. Noch in der Entwicklung befindlich, aber schon als 40%ige Saturn-Version gezeigt, wurde SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, ein rasantes Arcade-Rennspiel à la Sega Rally, allerdings mit den Boliden der letztjährigen Tourenwagen-Meisterschaften.

Lords of Magic

Outpost 2

Siege

Da brennt die Burg! Bei Siege setzen Katapulte, Sturmsoldaten und Bogenschützen die Belagerten ganz schön unter Druck.


Jagged Alliance 2

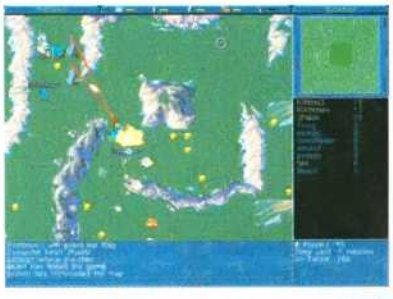
Endlich vom drögen VGA-Look befreit wurde Jagged Alliance 2.

Sierra/CUC

Richtig Dampf gemacht hat dieses Jahr Sierra, das erstmals unter dem gemeinsamen Firmendach von CUC mit Blizzard und Papyrus auftrat. Die beiden Messehallen schienen jedoch zu klein, und so shuttelte man den interessierten Besucher mit Limousinen in ein kurzerhand angemietetes Büro-Gebäude. Ausführlicher berichten wir in der Rubrik Vorschau über die Top-Titel Kings Quest 8 - Mask of Eternity (Seite 28), Red Baron 2 (Seite 42) und Half Life (S. 40). Besonders erwähneswert in der wirklich breiten Produktpalette bleiben das Kampfroboter-Spiel EARTHSIEGE 3, das Action-Adventure QUEST FOR GLORY 5 und das deutlich verbesserte Echtzeitstrategie-Spiel OUTPOST 2 und LORDS OF MAGIC, das Magie- und Fantasy-Pendant zu Lords of the Realm 2.

Internet pur!

War das Thema Internet auf der letztjährigen E3 in Los Angeles noch in aller Munde, wurde es in Atlanta von Entwicklerseite bereits deutlich stiller behandelt. Aufgrund hoher Kosten und des damit verbundenen Risikos haben sich Hype und Aufbruchstimmung gelegt. Die Umsetzung eines Onlinespieles auschließlich via Internet verlangt eben doch mehr, als die meisten zu investieren bereit sind. Zu sehen gab es einige wenige konkrete Spiele, die auch bald "ans Netz" gehen sollen. Darunter stachen besonders Origins Rollenspiel-Welt Ultima Online und Westwoods C&C-Variante Einsame Entscheidung (engl. Sole Survivor) hervor. Activision hat mit Netstorm ein interessantes Echtzeit-Strategiespiel im Programm, während die 7th Guest-Macher gerade für Red Orb ein Actionspiel namens Assault für das Internet flottmachen. X-Fire lautet der Arbeitstitel eines Internetspiels von Sir-Tech, das stark an Syndicate erinnert. Zu guter Letzt veröffentlicht Virgin nun endlich die Vollversion der 2D-Weltraumballerei Subspace, dessen Shareware-Ausgabe schon seit einigen Monaten im Internet Anhänger findet.



Command & Conquers Internet-Variante "Einsame Entscheidung" ist völlig anders als sein Vorbild. Ohne den Aufbau einer Basis bekämpfen sich unzählige Einheiten (Spieler) auf riesigen Landkarten.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, wird sich die Redaktion bereits inmitten des Betatests zu Ultima Online befinden. In einer der nächsten Ausgaben werden wir darüber ausführlich berichten.

ONLINE-SPIELE

Titel:	Hersteller:	erscheint:
Assault	Red Orb Entertainment/Trilobyte	1998
C&C Einsame Entscheidung	Westwood	August
NetStorm	Activision/Titanic Entertainment	Oktober
Subspace	Virgin	n.n.b.
Ultima Online	Origin	4. QT '97
X-Fire	Sir-Tech	n.n.b.

Temüjin

Sir-Tech

Bei den Rollenspiel- und Strategie-Spezialisten von Sir-Tech sorgte unter den Fantasy-Spielern das im Hinterzimmerchen gezeigte WIZARDRY 8 regelrecht für Aufregung (siehe Seite 36). Auch das Platoon-Strategical Jagged Alliance 2 sieht nach einer runderneuten Grafikgestaltung wieder einigermaßen zeitgemäß aus und kennt zahlreiche neue Söldner, Befehle und Waffen. Handfeste mittelalterliche Belagerungs-Szenarien bietet SIEGE, in dem es darum geht, das eigene Königreich durch die Unterwerfung vieler kleiner Burgherren um ganze Landstriche zu erweitern. Dafür wurde der Echtzeitkampf um jede Zinne mit einer 3D-Engine eindrucksvoll in Szene gesetzt.

Southpeak

Richtig Eindruck macht Southpeak Interactive mit dem abwechslungsreichen und aufwendig inszenierten Adventure TEMÜJIN. Die Kombination aus hochwertigem Videomaterial und einer Quicktime VR-artigen 3D-Engine erzählt die Geschichte um den geheimnisvollen Schatz des großen Mongolen-Kaisers Dschinghis Khan. Im Grunde erinnert das Ganze an eine mit asiatischen Mythen belegte Variante von Zork Nemesis. Dies ist aber schon fast zuviel der Vorschußlorbeeren.

Virgin

Als "Adventure at its best" galt Ende letzten Jahres schon der Vorgänger. Mit Baphometh's Fluch 2: Der Spiegel der Finsternis will Virgin das Spielspaß-Barometer noch weiter nach oben treiben. Und die Voraussetzungen stehen gut. Wie ein erster, flüchtiger Blick verriet, hat die Puzzlequalität keinen Deut nachgelassen. In Sachen Atmosphäre und Präsentation

Temüjin

hat der Entwickler Revolution Software den letzten Schritt zur Zeichentrickfilmqualität fast schon getan. Mehr dazu auf Seite 30. SABRE ACE läßt Virgin wieder in den Flugsimulations-Himmel starten. Die Wahl des Szenarios ist diesmal auf den Korea-Krieg gefallen. Besonderer Wert wird dabei auf die Möglichkeiten und Anforderungen des Staffelfluges gelegt, und mit der Unterstützung aller gängigen 3D-Beschleuniger ist die Grafik-Engine durchaus konkurrenzfähig. Aber auch NHL POWERPLAY ´98 hat es mit gehöriger Genre-Konkurrenz zu tun. Allerdings feilt Virgin schon recht lange an der Sportsimulation, und zumindest in Sachen 3D-unterstützter Grafik-Engine will man mit EA Sports gleichziehen.

Westwood Studios

Immer wieder für Messe-Überraschungen gut sind die Westwood Studios. Nicht die C&C Online-Variante Einsame Entscheidung kam unverhofft (siehe Seite 15), auch daß das oftmals verschobene Rollenspiel Lands of Lore 2 (siehe Seite 36) jetzt im September endgültig fertig sein soll, warf niemanden aus der Bahn. Nicht einmal die phänomenalen, ersten Bilder zu Westwoods neuem Prestige-Objekt Blade Runner (siehe Seite 24) ließ die Mehrzahl des Fachpublikums stutzen, sondern die plötzliche Ankündigung, daß noch im September eine zweite Mission-CD zu C&C

AM RANDE

• ***Wing Commander 5-8?*** *Laut Aussagen einiger Origin-Mitarbeiter soll es sich beim neuen Wing Commander Prophecy nicht nur um das erste "Roberts-freie" Spiel der Weltraum-Saga handeln. Vielmehr sei der fünfte Teil zugleich der Anbeginn einer neuen Trilogie. Die Story der nächsten beiden Teile sei schon in der Schublade.*

• ***Rendition setzt auf 3dfx!*** *Am Rande der E3 in Atlanta hielt sich hartnäckig das Gerücht, daß Rendition, der Hersteller des 3D-Chips Vérité, hinter den Kulissen an einer neuen 3D-Karte bastelt. Der Clou dabei: Verwendung soll ein 3dfx Voodoo-Chip finden. Ob die allgegenwärtige Präsenz des 3dfx-Logos in den Messehallen damit zu tun hat?*

• ***Virgin: Star Trek Voyager 2000?*** *Virgin Interactive hat die Lizenzverträge mit Paramount Television bereits unter Dach und Fach. Welche Spiele daraus entstehen werden, steht allerdings noch in den Sternen. Jedenfalls sollen bis zum Jahr 1999 bzw. 2000 zwei Spiele über die Abenteuer der U.S.S. Voyager entwickelt werden.*

• ***Resident Evil im Kino!*** *Nachdem Capcom schon seine Street Fighter-Lizenz in die Kinos lanciert hat, soll nun mit Resident Evil ein zweites digitales Abenteuer verfilmt werden. Die Filmrechte hat sich kein Geringerer als der deutsche Bernd Eichinger für seine Constantin Filmgesellschaft gesichert.*

• ***Ultima 9 und Ultima Underworld 3?*** *Im Interview mit der E3-News kündigte Richard Garriot eine Fortsetzung der Underworld-Serie an. Das Spiel solle nicht mehr von Looking Glass entwickelt werden, sondern direkt bei Origin und werde etwas actionlastiger ausfallen. Garriot äußerte sich zudem zuversichtlich, daß das Rollenspiel Ultima 9 noch vor dem Sommer nächsten Jahres erscheint.*

• ***Force Feedback Lenkrad bald?*** *ACT Labs hat angekündigt bereits im September ein plattformübergreifendes Lenkrad mit Force Feddback-Technologie präsentieren zu können. Die Features: sieben programmierbare Buttons, Pedalsystem, programmierbare Force Feddback Eigenschaften, Zwei-Wege-Schalthebel.*

• ***Wie heißt Peter Molyneux's neue Firma?*** *Nachdem sich der ehemalige Vordenker nach Dungeon Keeper endgültig von Bullfrog verabschiedet hat, nehmen die Spekulationen um seine neue Softwarefirma kein Ende. Obwohl es offiziell noch keine Stellungnahme gibt, überreichte uns Molyneux einer seiner Business cards. Der Name darauf: LionHead Studios!*

NHL Powerplay '98

Alarmstufe Rot erscheinen soll. Unter dem Titel C&C VERGELTUNGSSCHLAG gibt es dann für alle Enthusiasten wieder neu designte Einzelspieler-Karten und Nachschub an neuen, bisher unbekannten Einheiten. Weitere Informationen lagen zum Redaktionsschluß noch nicht vor, aber wir bleiben für Sie am Ball.

Sabre Ace

Made in Germany

Daß die E3 eigentlich gar keine internationale, sondern eher eine anglo-amerikanische Messe ist, bemerkt der Besucher jedes Jahr aufs neue. Berücksichtigt und gefördert werden in erster Linie amerikanische Entwickler, die amerikanische Spiele für den amerikanischen Markt machen. Der Tatsache, daß in Europa neben England auch in Deutschland ganz hervorragende kreative Designer beheimatet sind, wird kaum Tribut gezollt. Von der Kaufkraft und dem Marktvolumen hierzulande ganz zu schweigen, denn ohne die hiesige Nachfrage wären viele Entwickler längst nicht so erfolgreich. Die amerikanischen Messe-Veranstalter sollten dem zukünftig Rechnung tragen. Sonst könnte es passieren, daß die E3 in nicht allzuferner Zukunft eben in Frankfurt oder Berlin stattfindet. Nichtsdestotrotz haben wir die interessantesten Neuentwicklungen aus deutschen Landen in Atlanta aufgetrieben. Und weil Bilder oftmals mehr sagen als Worte, hier ein nur kurz kommentierter Überblick.

Montezumas Return • Software 2000/Utopia

Die Eutiner Management-Spezialisten erweitern ihre Spielepalette um ein interessantes 3D-Action-Adventure. In der Ich-Perspektive spielend, befindet man sich in den Fußstapfen eines Indy Jones auf den Spuren der Azteken. Im Vordergrund stehen dabei Puzzles- und Geschicklichkeits-Elemente. Bemerkenswert ist dabei die auch ohne 3D-Unterstützung schnelle Grafik-Engine in 65.000 Farben.

Mayday • Media Publishing

Konventionelle Echtzeitstrategie mit kleinen Innovationen entsteht derzeit bei Media Publishing. Neben einer reichhaltigen Ausstattung an Missionen und Einheiten fällt bei Mayday insbesondere die Einbeziehung von Höhenunterschieden ins Gewicht. Die 3D-isometrischen Karten (SVGA) sind mit Gebirgen und Tälern versehen und addieren so eine weitere Komponente in die taktischen Überlegungen.

Incubation • Blue Byte

Mit dem nächsten Teil der Battle Isle-Sage wird alles anders. Was bleibt, ist das Chromianer-Szenario und der rundenbasierende Spielverlauf. Man führt eine Kampfgruppe von Soldaten durch verschiedene Levels, um eine Chromianer-Kolonie zu retten. Bemerkenswert ist die Umsetzung mit Hilfe der bei Extreme Assault verwendeten Echtzeit-3D-Engine.

Club Manager 97/98 • Attic

Überraschenderweise hat Attic, das Synonym für deutsche PC-Rollenspiele, auch einen Fußball-Manager in petto. Der englische Lizenz-Einkauf wird in Albstadt auf deutsche Bundesliga-Verhältnisse getrimmt und bietet alle Standard-Funktion, verzichtet jedoch 3D-Spielszenen.

Herrscher der Meere • Attic

Schon seit längerem wartet man auf Attics Neuinterpretation des Piraten- und Freibeuter-Epos Pirates!. Im Oktober soll nun die Handels- und Seeschlacht-Simulation endlich fertiggestellt sein. Ein Spiel, auf das sich besonders historisch interessierte Spieler freuen dürfen.

LMK • Attic

The Lady, the Mage and the Knight (LMK) könnte Diablo-Fans das lange Warten auf den zweiten Teil (voraussichtlich Weihnachten ´98) versüßen. Mit einem stattlichen Magie- und Kampfsystem ausgestattet, wagt sich hierbei gleich eine ganze Heldentruppe gut animiert in die Reiche des Bösen.

Great Courts 3 • Blue Byte

Mit Blue Bytes Tennis-Simulation erfährt der zweite große Klassiker eine Fortsetzung. Neben technischen Finessen wie 3dfx- und MMX-Unterstützung dürfte vor allem das geplante Internet-Angebot für Aufmerksamkeit sorgen.

Anarchy • Microsoft/Terratools

Das ehemalige Y.P.A. der Babelsberger Terratools-Truppe (PCA berichtete) ist inzwischen bei Microsoft gelandet. Der ungewöhnliche Mix aus 3D-Action- und Echtzeitstrategie-Spiel hat durch Pentium 2-Optimierung, Direct 3D-Unterstützung und ein komplett überarbeitetes Interface deutlich an Spielbarkeit gewonnen und dürfte eines der innovativsten Spiele aus deutschen Landen werden.

Anno 1602 • Sunflowers

Ganz in deutscher Tradition stehend, werkelt Sunflowers derzeit an einer historischen Handelssimulation, die Sim City- und Siedler-Elemente miteinander verbindet. In einer drehbaren, 3D-isometrischen Welt müssen Inseln besiedelt, Produktionsketten aufgebaut und Handelsstraßen eingerichtet werden. Klar, daß es dabei auch zu Auseinandersetzungen mit den Konkurrenten kommt.

SPIELE AUS DEUTSCHLAND

Titel:	Hersteller:	Genre:	erscheint:
Anarchy	Microsoft/Terratools	Echtzeit-Strategie	1998
Anno 1602	Sunflowers	WiSim	Oktober
Club Manager 97/98	Attic	WiSim	n.n.b.
Great Courts 3	Blue Byte	Sport	n.n.b.
Herrscher der Meere	Attic	WiSim	Oktober
Incubation	Blue Byte	Strategie	n.n.b.
Mayday	Media Publishing	Echtzeit-Strategie	September
Montezuma – Der Fluch der Atzteken	Software 2000/Utopia	3D-Action	September
The Lady, the Mage and the Knight	Attic	Rollenspiel	n.n.b.

DIE ANDERE HITPARADE

BLUTGRÄTSCHE! Mit der Saturn-Umsetzung World Wide Soccer katapultiert sich Sega ins Spitzenfeld der PC-Fußballspiele – brillante Grafik und eine ganze Latte an Spielmodi sorgen für echtes Stadion-Feeling.

ALIENS 3! Bereits zum dritten Mal schickt Sie MicroProse in X-COM Apocalypse auf die große Hatz gegen die bösen Außerirdischen. Nicht besonders innovativ, aber mit der gewohnten Langzeitmotivation!

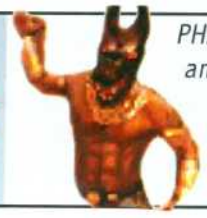
BLECHLAWINE! Wer Verkehrsregeln schon immer gehaßt hat, darf jetzt auf virtuellen Strecken so richtig die Autofahrer-Sau rauslassen. Carmageddon ist DAS Dorado für Raser, Drängler und Kamikaze-Fahrer.

FINANZHAI! Der Industriegigant aus österreichischen Landen schafft es doch tatsächlich, dem mittlerweile recht abgegriffenen „Der Soundso"-Genre durch brillante Technik neues Leben einzuhauchen!

MANAGERSTRESS! Leicht ins Schwitzen kommen PC-Fußballmanager dank Echtzeit-Feature bei der Betreuung ihres Dream Teams. Den Referenzen Anstoss und Hattrick kann das Programm aber nicht das Wasser reichen.

ÄSTHET! Cryo setzt in Atlantis die unvergleichliche Optik und betörende Klänge als Haupt-Motivationsfaktor ein: Bei so viel Schönheit nimmt man die drastischen Gameplay-Schwächen etwas gelassener hin.

VERRÄTER! Betrayal in Antara bietet für Rollenspieler zwar eine packende Story, an der alten Krondor-Engine wurde aber zu wenig gefeilt, um noch für Furore sorgen zu können.



PHARAONENGRAB! Die Idee mit der 3D-Action am Nildelta kann heutzutage auch den hartgesottensten Baller-Freak nicht mehr vom Hocker reißen. Im Dutzend billiger!

3D-ZOMBIE! Mit Last Rites hat Ocean sein Ziel erreicht – bei diesen Untoten laufen einem wirklich kalte Schauder über den Rücken!

SONDERMÜLL! In Pyst wird das Kultspiel Myst buchstäblich durch den Dreck gezogen. Man hätte dieser „Parodie" aber auch ohne weiteres den Titel Mist verpassen können.

Creative will DVD-Markt ankurbeln

Worin könnte der Grund dafür liegen, daß sich das neue Medium DVD so langsam durchsetzt? Creative glaubt, die Antwort gefunden zu haben: Die meisten potentiellen Anwender halten sich beim Kauf von DVD-Laufwerken nur deshalb zurück, weil bis jetzt noch so wenige spezielle DVD-Titel auf den Markt gekommen sind – die Leute wollen einfach nicht jetzt schon in eine Technologie investieren, die vielleicht schon veraltet ist, wenn sich das Medium endlich ganz durchgesetzt hat. Diese Kaufzurückhaltung nimmt Creative zum Anlaß, den Spieß kurzerhand umzudrehen: Mit dem Kit PC-DVD Encore DXR2 bringt die Firma eine leistungsfähige Lösung heraus, die aufgrund ihres günstigen Preises (US-$ 379,99) auch für den Heimanwender interessant ist. Hat sich erst einmal die breite Masse der PC-User zum Aufrüsten mit einem DVD-Laufwerk entschieden, wird laut Creative-Chairman Sim Wong Ho auch die Industrie nachziehen und schnell die gewünschten Softwaretitel und Filme bereitstellen. Creatives Paket umfaßt die Dynamic Extended Resolution-Karte DXR2 und das DVD-Laufwerk aus eigener Produktion. Letzteres ist zu allen älteren CD-ROM-Standards kompatibel und erreicht im DVD-Modus einen Datendurchsatz von 2,7 MB/sec. Die DXR2-Karte sorgt für die saubere Wiedergabe von MPEG1- und MPEG2-Movies bei hohen Auflösungen bis zu 1.280x1024 Pixeln und einer ergonomischen Refreshrate. **ha**

Creatives PC-DVD-Laufwerk wird demnächst auch im preiswerten Bundle mit der DXR2-Karte verfügbar sein.

Info: http://www.soundblaster.com

The Glove

Die Firma Reality Quest aus Boulder, Colorado stellte auf der E3 mit dem Glove einen revolutionären neuen Controller vor, mit dem sich Spiele buchstäblich im Handumdrehen steuern lassen. Das Eingabegerät setzt die Bewegungen Ihres Handgelenks in Richtungsänderungen auf dem Bildschirm um, und mit Hilfe von Action-Buttons, die direkt unter Ihren Fingern plaziert sind, lassen sich auch kompliziertere Kombinationen leicht umsetzen. Der Glove unterstützt sowohl den analogen als auch den digitalen Modus und soll gegen Ende des Jahres zunächst für PlayStation, Nintendo 64 und Sega Saturn herauskommen. Eine PC-Version des „Handschuhs" ist ebenfalls geplant, ein Release-Date steht für diese allerdings noch nicht fest. **ha**

Info: http://www.theglove.com/theglove.html

FOTO DES MONATS

Die E3 war auch in diesem Jahr wieder Sammelpunkt für Prominente und solche, die sich dafür halten. Nicht nur die Größen der Softwarebranche gaben sich ein Stelldichein, auch Hollywoodstars wie 12 Monkeys-Haudegen Bruce Willis wurden gesichtet...

Bruce Willis besuchte auf der E3 die Activision-Party, um das Spiel Apocalypse zu promoten, in dem er die Rolle des Helden übernimmt.

Booklet und Inlay-Karte zur Cover CD.
Alle Anleitungen auf einen Blick.

★GRATIS★

CD-ROM

PC ACTION 8/97

PC ACTION

Demos
Atomic Bomberman
Betrayal in Antara
Chasm
Dark Colony
Dark Rift
Dragon Dice
Imperialism
Madspace
Need for Speed 2
Pacific General
Puzzle Collection
Rocketz
Safecracker
Starfleet Academy
Terracide
wipEout 2097
X-Win vs TIE Fighter

Tools
AOL Zugangssoftware + 10 Freistunden
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32-Bit
Spielerforum:
Der Industriegigant
Quick Time
Earth 2140 Money Cheat

Updates
Actua Soccer Matrox Mystique Patch
AH-64D Longbow V1.04F
Earth 2140 V1.24
Formel 1 - 3DFX-, Cyrix-Patch
Formel 1 - Rendition-, Cyrix-Patch
Heroes of Might & Magic 2 V1.2 DOS
Heroes of Might & Magic 2 V1.2 Win95
Marble Drop Patch Win 3.1x
Marble Drop Patch Win95
MDK Direct 3D
MDK Savegame „F2"-Patch DOS
MDK Savegame „F2"-Patch Win95
Nascar Racing 2 V1.03
Outlaws V1.1 3DFX Patch
Theme Hospital Upgrade
UEFA Champions League Patch
X-Wing vs TIE Fighter V1.1
Yoda Stories Desktop
Adventures Patch #5

Lesersoft
4gewinnt
Cheatah
De-Install
Displace
Madline

Cyber Talk
The Dark Project

INHALT 08/97

PC ACTION 8/97 CD-ROM

Thrustmaster Millennium 3D Inceptor

Thrustmasters Next Generation-Joystick Millennium 3D Inceptor, der in Kürze erhältlich sein soll, greift angeblich auf Technologie aus dem NASA Space Shuttle-Programm zurück. Herausragendstes Merkmal des digitalen Sticks ist der sogenannte „Pitch-over"-Griff, dessen Bewegungen von optischen Sensoren registriert und weitergeleitet werden. Der Millennium 3D Inceptor verfügt über einen Coolie-Hat sowie über 6 programmierbare Tasten und eine in den Fuß integrierte Schubkontrolle. Das ergonomische Design des Joysticks ist speziell auf die Bedienung mit beiden Händen ausgelegt. Eingesetzt wird der Inceptor für Windows 95-Spiele und DOS-Games, die unter Win95 laufen. **ha**

Info: http://www.thrustmaster.com

Thrustmasters neuer Joystick Millennium 3D Inceptor verbindet ergonomisches Design mit State-of-the-Art-Technologie.

SupraExpress 56

Diamond Multimedia stellte zur E3 seine neuen SupraExpress 56-Modems vor, die bei normalen Telefonleitungen Übertragungsraten bis zu 56.000 bps ermöglichen sollen. Die Highspeed-Modems enthalten einen Rockwell-Chipsatz und Lucents neue K56flex-Technologie. **ha**

Info: http://www.diamondmm.com

CASIO CTK-610 General MIDI-Keyboard

Wer den PC neben dem Spielen auch noch dazu nutzt, um seine musikalischen Ideen Klang werden zu lassen, kommt kaum um die Anschaffung eines General MIDI-Keyboards herum. Casio will mit dem CTK-601 vor allem die preisbewußten, aber dennoch anspruchsvollen MIDI-Fans ansprechen. Das Keyboard bietet unter anderem 61 Standard-Tasten, eine abschaltbare Anschlagdynamik und insgesamt 200 PCM-Sounds, von denen 128 der General MIDI-Norm entsprechen. Hinzu kommen 100 Rhythmen und Begleitmuster sowie die Speichermöglichkeit für 2 Songs mit 6 Spuren und Editierfunktion, 100 Free Sessions, 6 Drum-Pads und Stereo-Lautsprecher. Die Synthesizer-Funktion erlaubt das Bearbeiten aller Klänge – 32 Speicherplätze stehen für solche „Eigenkreationen" zur Verfügung.

Das General MIDI-Keyboard CTK-610 von Casio bietet einen enormen Funktionsumfang zu einem günstigen Preis.

Das CTK-610 ist voll GM-kompatibel und wird ab Juni für DM 499,- im Fachhandel und in den einschlägigen Abteilungen von Warenhäusern erhältlich sein. **ha**

CD-ROM

INHALT

Demos
Dark Colony
Need for Speed 2
Safecracker
X-Wing vs TIE Fighter

Tools
AOL Zugangssoftware + 10 Freistunden
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32-Bit
Spielerforum: Der Industriegigant
Quick Time
Earth 2140 Money Cheat

Updates
Actua Soccer Matrox Mystique Patch
AH-64D Longbow V1.04F
Earth 2140 V1.24
Formel 1 - 3DFX-, Cyrix-Patch
Formel 1 - Rendition-, Cyrix-Patch
Heroes of Might & Magic 2 V1.2 DOS
Heroes of Might & Magic 2 V1.2 Win95
Marble Drop Patch Win 3.1x
Marble Drop Patch Win95
MDK Direct 3D
MDK Savegame „F2"-Patch DOS
MDK Savegame „F2"-Patch Win95
Nascar Racing 2 V1.03
Outlaws V1.1 3DFX Patch
Theme Hospital Upgrade
UEFA Champions League Patch
X-Wing vs TIE Fighter V1.1
Yoda Stories Desktop Adventures Patch #5

Lesersoft
4gewinnt
Cheatah
De-Install
Displace
Madline

Cyber Talk
The Dark Project

INHALT VOLLVERSION

ranTrainer 2

Starten Sie jetzt Ihre Fußballkarriere. Ihr Ziel ist es, Deutschlands Trainer Nr. 1 zu werden und Ihre Mannschaft zur Deutschen Fußballmeisterschaft zu führen. ranTrainer2 ist Ihre Herausforderung.

Nach den erfolgreichen Spielen ranTrainer und ranSoccer präsentieren Ihnen die ranSAT.1 - Fußballredaktion und Greenwood Entertainment mit ranTrainer2 eine weitere sensationelle Spitzensoftware in Sachen Fußball...

PC ACTION 8/97

CD-ROM

Diablo-Online-Liga

Wer sich stark genug fühlt, Blizzards Diablo das Fürchten zu lehren, dem bietet sich jetzt eine Herausforderung ganz besonderer Art: Bomico hat die deutsche Diablo-Online-Liga ins Leben gerufen! Um eine Teilnahme kann sich jeder bewerben – selbst Spieler, die keine Vollversion von Diablo

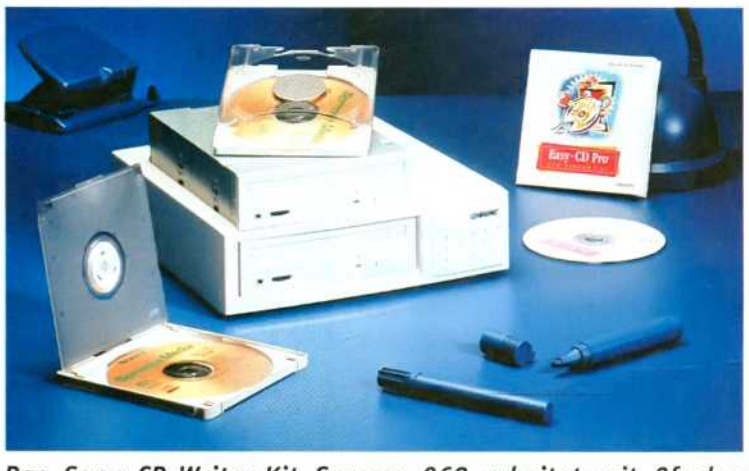
besitzen, haben eine Chance, denn die ersten Runden werden ausschließlich mit der Demo-Version ausgetragen. Diese erhalten die glücklichen Bewerber, die von Bomico zur Teilnahme ausgelost worden sind, kostenlos zugeschickt.

Dem Team, das aus dem Diablo-Online-Turnier als Sieger hervorgeht, winkt als Preis eine einwöchige Reise in die Vereinigten Staaten – Flug, Übernachtung und Verpflegung inbegriffen!

Wer sich am Diablo-Turnier beteiligen möchte, sollte bis spätestens 28. Juli 1997 das Anmeldeformular auf den Bomico-Webseiten ausgefüllt und abgeschickt haben. **ha**

Info: http://www.bomico.de

Sony SPRESSA 960 und 9611 CD-Writer



Das Sony CD-Writer-Kit Spressa 960 arbeitet mit 2facher Schreib- und 6facher Lesegeschwindigkeit und wird mit der bewährten Adaptec-Software Easy-CD Pro ausgeliefert.

Nachdem Sony erst zur diesjährigen CeBIT den SCSI-CD-Writer CDU926S vorgestellt hat, erscheint nun Spressa 960, das erste CD-R Kit mit dem obengenannten Laufwerk. Das Paket enthält neben dem CDU926S die bewährte CD-Recording-Software Easy-CD Pro von Adaptec und Sonys CD-R FS mit Drag & Drop-Funktion. Eine externe Version des Kits wird in absehbarer Zeit unter der Typenbezeichnung Spressa 9611 auf den Markt gebracht.

Das Gerät bietet 6fache Lese- und 2fache Schreibgeschwindigkeit und unterstützt dabei gängige Standards wie Variable/Fixed Package Recording. Ein sogenannter Track & Disc Recovery-Algorithmus schützt die CD-R-Disk vor Beschädigungen bei Fehlern während des Brennvorgangs. Das Spressa 960 läßt sich sowohl vertikal als auch horizontal in den Rechner einbauen und wird mit Audiokabel, Montageschrauben, einem CD-Rohling und 2 Caddys ausgeliefert. DM 950,- werden Sie voraussichtlich für die interne Version des Kits berappen müssen, und der Kostenpunkt für das externe Paket Spressa 9611 dürfte bei ca. DM 1.300,- liegen. **ha**

Info: Sony Computer, Peripherals, Components Europe, Landsberger Straße 428, 81241 München

WORTE DES MONATS

» Anläßlich einer Pressekonferenz bei Activision wurde Hollywood-Mime Bruce Willis von den anwesenden Journalisten nach seinen Lieblingsspielen befragt. Dabei war wohl jedem klar, daß die Antwort „eigenwillig" ausfallen würde...

B.W.: Nun, da gibt's dieses Spiel namens MechWarrior, mit dem ich mich ziemlich oft beschäftige. (Publikum lacht)
Eigentlich mag ich alles, was mit Tod, Zerstörung, Morden und Verstümmeln zu tun hat – weil's eben Spaß macht. (grinst)

Presse: Und wie töten Sie am liebsten?

B.W.: Mit Höflichkeit. «

JETZT ENDLICH IN DEUTSCH!

POWER PLAY 6/97,
85% POWER PLAY VOLLTREFFER
„...GENAU SO MUSS EIN ACTIONSPIEL ANNO 1997 AUSSEHEN...SPIELERISCH STECKT „INTERSTATE '76" OHNEHIN EINEN GROSSTEIL SEINER KONKURRENZ IN DIE SCHLAGHOSENTASCHE."

PC GAMES 6/97
85% PC GAMES AWARD

PC PLAYER 6/97,
5 STERNE
„...VON DER HIGHWAY-ACTION WERDE ICH WOHL ERST ABLASSEN, WENN DIE BORDKANONE FÜR MEINE VESPA ENDLICH GELIEFERT IST."

PC ACTION 6/97,
86% PC ACTION GOLD
„GROOVIGES UND VARIANTENREICHES RENN- UND ACTIONSPEKTAKEL"

Interstate '76™

WINDOWS 95 auf CD-ROM

ACTIVISION®

Activision is a registered trademark and Interstate '76 is a trademark of Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

JETZT AB

Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC ACTION oder PC ACTION PLUS, und erhalten Sie als Dankeschön eine der rechts abgebildeten Prämien -

kostenlos!

Zur Bestellung: Bitte einfach Abokarte im Heft verwenden!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Übrigens: Sie müssen nicht selbst Abonnent oder Leser sein, um einen neuen Abonnenten zu werben.

Bitte beachten: Bei **„Bankeinzug"** erfolgt die Auslieferung der Prämie innerhalb von **14 Tagen**, bei Zahlungsart **„per Rechnung"** müssen Sie mit einer Lieferzeit von **6-8 Wochen** rechnen. Das abgeschlossene Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC ACTION mit CD-ROM und PC ACTION PLUS!

Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

3GREIFEN!

DUNGEON KEEPER

Edel sei der Mensch, hilfreich und gut? Sicher nicht bei Dungeon Keeper - denn hier können Sie Ihre teuflische Ader so richtig ausleben! Errichten Sie einen finsteren Dungeon, heuern Sie blutrünstige Monster an und zeigen Sie den eindringenden Glücksrittern, wo der Kriegshammer hängt. Das humorvolle Strategiespiel von Bullfrog glänzt durch seine erstklassige Künstliche Intelligenz, bietet bitterbösen schwarzen Humor und fesselt Einsteiger wie Profis. Dank des logischen Benutzerinterfaces bleibt Dungeon Keeper auch in zeitkritischen Situationen leicht beherrschbar. Das Spiel des Monats aus PC Action 7/97! Spiel komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1128 Zuzahlung: keine**

MDK

Nach seinem Riesenerfolg „Earthworm Jim" hat sich Starprogrammierer David Perry das Genre der 3D-Actionspiele vorgenommen. Mit überragendem Erfolg - wie der Test in PC Action belegte. In MDK steuern Sie den Helden Kurt über surrealistisch anmutende Plattformstädte, sprengen ganze Horden von Aliens in die Luft und treffen auf den einen oder anderen hämischen Seitenhieb auf das Science Fiction-Genre. Außer dem Prachtfeuerwerk aus schwarzem Humor begeistert vor allem die schnelle SuperVGA-Grafik in HiColor sowie der rockige Soundtrack. Mit dem Direct3D-Update von PC Action Ausgabe 6/97 werden jetzt auch 3D-Karten unterstützt! **Artikelnummer: 1127 Zuzahlung: keine**

FORMULA ONE GRAND PRIX 2

Warum untätig zuschauen, während Michael Schumacher mit 200 Sachen um die Kurve braust? Wenn es um Realitätsnähe, astreine Fahrphysik und eindrucksvolle SVGA-Grafik geht, sind sich alle Profispieler einig: F1 Grand Prix von MicroProse ist die beste Formel 1-Simulation, die derzeit erhältlich ist. Die Fahrer- und Fahrzeugdaten der Rennsaison ´94, 16 originalgetreu nachgebildete Kurse und die Möglichkeit, alle Fahrzeugeinstellungen auf das eigene Fahrkönnen abzustimmen, sind nur die wichtigsten der vielen Features. Wer dieses Spiel nicht gesehen hat, ahnt nicht, wozu ein herkömmlicher PC fähig ist! Spiel komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1129 Zuzahlung: keine**

PRO PINBALL: TIMESHOCK!

Erzielen Sie den High-Score mit dieser Flippersimulation von Empire Interactive! Der Nachfolger des Superhits „The Web" wird in puncto Realismus und Spielbarkeit nur noch von teuren mechanischen Geräten übertroffen - und selbst zu denen ist der Unterschied nicht mehr groß. Die Multiball-Funktion mit bis zu sechs Kugeln, das animierte Display mit zahllosen Videoclips und Bonusspielen und vor allem die vorbildliche Ballphysik verwandeln Ihr Wohnzimmer im Nu in eine private Spielhalle. Bis zu vier Spieler können am selben PC wetteifern! **Artikelnummer: 1130 Zuzahlung: keine**

MIT PC ACTION IM ABO!

COMPUTEC Verlag: Gestaltung: Gisela Träger, Foto: Dirk Katscher

Blade Runner • Action-Adventure

KULT-REPLIK

Los Angeles im November 2019. Es regnet in Strömen, und kalter Wind fegt durch die nachtschwarzen Straßenschluchten. Die gespenstische Szenerie wird nur spärlich aus den Fensterluken der riesigen Wolkenkratzer erleuchtet. Hin und wieder reflektieren Regentropfen das matte Leuchten der haushohen Video-Werbeleinwände, als ein Spinner geräuschvoll in die Tiefe sticht, dorthin, wo Menschen auf der Straße leben.

Am Steuer des Hoover-Autos sitzt Harrison Ford. Nach zwei Han Solo-Auftritten in Star Wars und dem ersten Indiana Jones-Film ist er 1982 in seiner dritten großen Rolle zu sehen. Er ist der Blade Runner. So werden die Mitglieder einer speziellen Polizeitruppe genannt, die in der vom „visuellen Futuristen" Syd Mead entworfenen Dark Future-Welt eines L.A. des nächsten Jahrtausends Jagd auf die Replikanten machen. Dies sind vom Menschen genetisch konstruierte Kreaturen aus organischer Materie, die für den Einsatz an vorderster Front oder für gefährliche Weltraum-Missionen erdacht wurden. Obwohl sie von einem Menschen kaum zu unterscheiden sind, genießen diese Wesen auf der irdischen Welt kein Lebensrecht. Es ist ihnen sogar bei Todesstrafe verboten, auch nur einen Fuß auf die Erde zu setzen. Produziert werden die künstlichen Organismen von der Tyrell Corporation, bevor sie zu ihren Arbeitsstätten in den Kolonien gebracht werden. Während einer Revolte auf einer entfernten Basis gelang es einem Replikanten-Trupp der neuesten Entwicklungsstufe Nexus 6, zur Erde zu fliehen. Nur dort können sie das fehlende Gen finden, das ihre vorgesehene Sicherheits-Lebensdauer von vier Jahren auf menschliches Maß bringt. Ein Fall für den Blade Runner Deckard...

Einer wird gewinnen

Schon seit über zwei Jahren arbeitet man unter der Sonne Nevadas an der Verarbeitung der außergewöhnlichen Filmvorlage zu einem einzigartigen Action-Adventure. Im Mai 1995 platzte die Bombe in Las Vegas: Virgin konnte die hoch gehandelten Rechte an Ridley Scotts Kultfilm Blade Runner ergattern. „Fast jeder aus der Spieleindustrie rannte dieser Lizenz hinterher, um sich die Rechte an einem der optisch unwiderstehlichsten Filme unserer Zeit zu sichern. Blade Runner hat das Potential, das beste Computerspiel zu werden, das jemals auf der Grundlage eines Kinofilms entstanden ist, und für uns ist das natürlich ein Ansporn, daran teilzuhaben", tönte es nach dem Abschluß der Lizenz-Gespräche aus der Virgin-Chefetage. Von Anfang an stand fest, daß man sich für diese Chance

Durch Tastendruck animieren Sie Rick Deckard zu einem Sprint.

Deckards Spinner landet in den Häuserschluchten von Los Angeles.

Eine typische Junggesellen-Bude: Das Apartment des Blade Runners, in dem sich der Computer für die Foto-Recherchen befindet.

Das High-Techgebäude wirkt deplaziert in dieser verwahrlosten Gegend...

Im Chop-suey-Shop trifft Harrison Ford wichtige Informanten.

In diesem illegalen Waffenlager können Sie Deckard aufrüsten.

mit aller Macht ins Zeug legen würde. Einen nur lauen Aufguß eines so erfolgreichen Drehbuches konnte man sich nicht leisten. Just übertrug man Konzeption, Design und Entwicklung dem vielversprechendsten, aber noch kaum bekannten Team in den Virgin-Reihen. Wenig später veröffentlichten die Westwood Studios Command & Conquer und wurden quasi über Nacht weltberühmt. Schon damals war Westwood-Boß Brett Sperry, der heute bereits Herr der Spiele im gesamten Virgin-Land ist, von den Möglichkeiten des Blade Runner-Szenarios fasziniert: „Dieser Film hat ein unglaubliches visuelles Statement hinterlassen, dem die seither verstrichene Zeit nichts anhaben kann. Wir fühlen uns geehrt, daß wir gemeinsam mit der Blade Runner-Gesellschaft daran arbeiten, deren Universum auszuweiten."

L.A. 2019 lebt!

Während der Messe in Atlanta bekam man zum Westwood-Messestand nur mit persönlicher Einladung Zutritt. Und selbst dort gab es lediglich ein paar Minuten zusammengeschnittenes Video-Material auf einem TV-Bildschirm zu sehen. Aber schon diese Bilder ließ so manchen Unterkiefer einfach nach unten klappen. Was dann aber in einem Hinterzimmerchen nur wenigen Auserwählten vorbehalten war, spottet jeder Beschreibung. In der Rolle des Film-Protagonisten und Blade Runners Rick Deckard begibt man sich in ein aus 130 Loactions komplett gerendertes L.A. des Jahres 2019. Während man die Spielfigur aus den unterschiedlichsten Perspektiven durch die Stadt führt, scheint alles um einen herum zu leben und zu atmen. Insbesondere die zielorientierte KI, die Westwood den Computercharakteren spendiert hat, läßt erstaunen. Alle NPCs haben gemäß den Aktionen des Spielers einen „freien Willen" und verfügen über einen unvorhersehbaren „Tagesablauf". Als Spieler hat man sogar Einfluß auf den weiteren Verlauf der Geschichte, die weit über die Kinovorlage hinausführt. Deckard kann natürlich versuchen, die Replikanten seinem Auftrag entsprechend ausfindig zu machen, zu stellen und aus dem Verkehr ziehen. Aber welche Rolle spielt eigentlich der undurchsichtige Boß der Tyrell Corporation, des Replikanten-Herstellers? Verschiedene Umstände und neue Informationen könnten den Blade Runner auch dazu veranlassen, mit den Nichtmenschen zu sympathisieren. Vielleicht wollen Sie den armen Kreaturen ja auch helfen, die fehlende DNA-Sequenz zu finden, die ihnen das Leben verlängert? Als Blade Runner hat man die Wahl. Grafisch ist das Action-Adventure mit allen Hightech-Finessen ausgestattet, und vor allem die phantastisch realistischen Animationen suchen ihresgleichen. Natürlich steht die musikalische Ausstattung dem in nichts nach. Auf der Basis der Motive des bekannten Vangelis-Soundtracks zieht die akustische Kulisse den Spieler mit in das Geschehen hinein.

Christian Müller

In China-Town kommt es plötzlich zu einem Schußwechsel - der Blade Runner hat einen neuen Job...

Der Eingang zu Sebastians Apartment befindet sich hinter den Nebelschwaden.

Die Schauplätze des Films wurden für das Spiel originalgetreu übernommen.

Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, CD-Audio
Multiplayer:	keine Muliplayeroption
Sprache:	englisch/deutsch
Hersteller:	Westwood/Virgin
Erscheint:	November 1997

☐ Action ■ ☒ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Ubik, Populous 3, Age Of Empires, Total Annihilation...

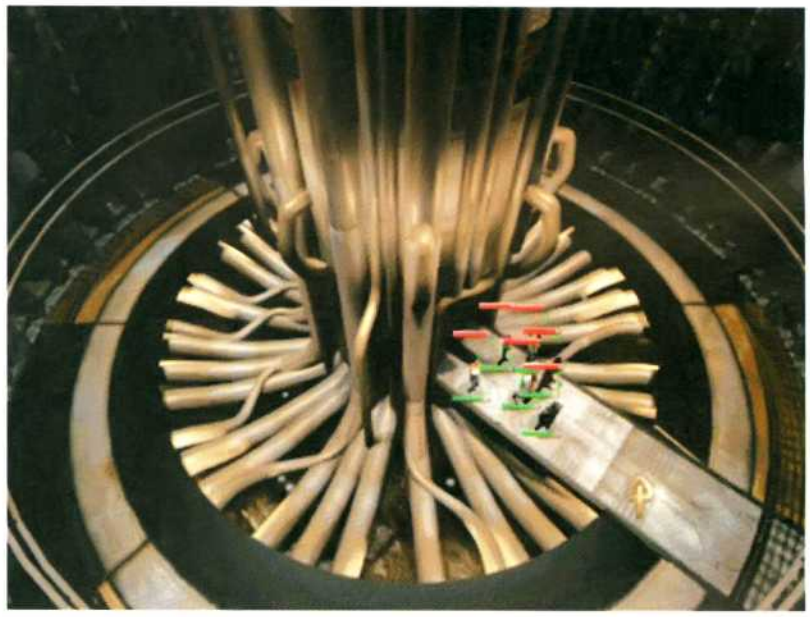
ZIEL ERFASST!

Dune 2, Command & Conquer und Warcraft werden im Spielebereich für den Beginn einer Epoche stehen, wie sie vielleicht id Software zuvor mit den Action-Games begründete oder LucasArts und Sierra mit den Grafikadventures. Das Stichwort heißt Echtzeit-Strategiespiel, und davon waren auf der E3 nicht weniger als 29 Vetreter auszumachen. Getreu dem Motto: „Schöner, größer, intelligenter!" übertrafen sich die Hersteller gegenseitig im Kampf um ein dickes Stück des lukrativen Kuchens. Willkommen zu den Echzeit-Titeln der nächsten Generation...

UBIK

Cryo, bisher meist mit grafisch brillanten Spielen ohne allzu großen Spielgehalt aufgefallen, lieferte die Überraschung im Echzeit-Genre. Basierend auf einer Story von Philip K. Dick, immerhin Autor der Kultfilme Total Recall und Blade Runner, spielt der Cyber-Thriller Ubik im Jahr 2019. Mega-Konzerne und diverse Clans streiten sich um die Macht über Weltallkolonien und Informationssysteme. Als Chef einer Anti-Spionage-Einheit kämpfen Sie mit Ihrer bis zu acht Mann starken Truppe für Recht und Ordnung. Sie steuern Ihre Kämpfer in Echtzeit durch rund 30 Missionen, wobei zwei Balken oberhalb und unterhalb Ihrer butterweich animierten Spielsprites den jeweiligen Status anzeigen. Das gesamte Interface erinnert stark an die bekannten Vorbilder, was das Handling enorm vereinfacht. Durch die Beschränkung auf wenige Charaktere gewinnt Ubik aber zusätzlich durch diverse Rollenspiel-Elemente wie Charakterausbau und Erfahrungsstufen. Zusätzlich verspricht Cryo für Oktober mehrere MultiPlayer-Optionen, rund 90 intelligent reagierende Computergegner, 30 mechanische Waffen und 60 psychische Skills, verschiedene Kameraperspektiven und natürlich zahllose Zwischensequenzen. Wir warten gespannt!

Wie bei C&C ziehen Sie bei Ubik mit der Maus einfach einen Kasten über die aktivierbaren Söldner.



POPULOUS 3

Mit dem Ur-Populous rief Bullfrog 1989 das erste God-Game ins Leben. Wie damals übernehmen Sie auch diesmal die Kontrolle über ein primitives Völkchen, das Sie zur wehrhaften und großen Zivilisation heranbilden sollen. Je größer die Anzahl Ihrer Gefolgs-

Links sehen Sie ein typisches Populous 3-Dorf, rechts wird gebetet, damit ordentlich Mana in die Kasse fließt.

Die alten Römer sind nur eines der zwölf Völker, die Sie bei Microsofts Age Of Empires zu Ruhm und Ehre führen dürfen.

leute, desto mehr Manapunkte bekommen Sie aufs Konto, mit denen Sie Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche oder Erdbeben heraufbeschwören können. Ob das Ihren Nachbarn gefällt, werden Sie spätestens im November erfahren, dann soll Populous 3 samt Multi-Player-Optionen und 3D-Unterstützung zu uns herabsteigen.

AGE OF EMPIRES

Age Of Empires ist vergleichbar mit einem auf der Steuerung von Warcraft basierendem Civilization. Unter Ihrer Obhut führen Sie eines von zwölf verschiedenen Völkchen aus der Steinzeit in das Eisenzeitalter. Kämpfe gegen Nachbar-Völker erfolgen in Echtzeit. Besonders der detaillierte Basis-Aufbau und die unzähligen Animationen heben das Microsoft-Spiel aus der grauen Masse ähnlicher Spiele heraus.

TOTAL ANNIHILATION

Ron Gilbert, Ex-Chefentwickler bei LucasArts und Macher von Hits wie Monkey Island, beschreitet bei Total Annihilation von seiner neuen Firma Cavedog andere Wege. Mit gleich 50 komplexen Missionen bringt er ein Echtzeit-Strategie-Spektakel zur Reife, das in Sachen Künstlicher Intelligenz, 3D Modelling, MultiPlayer-Optionen und Einheiten-Management neue Maßstäbe setzen soll. Ein hoher Anspruch, der schon im Herbst bestätigt werden soll.

Die Menüführung von Total Annihilation wirkt vertraut. Links oben sehen Sie die Übersichtskarte, darunter Bau- und Verhaltensmenüs.

ECHTZEIT-STRATEGIE

Titel:	Hersteller:	erscheint:
7th Legion	MicroProse	September
Age Of Empires	**Microsoft**	**4. QT '97**
Alpha Centauri	EA/Firaxis	1. QT '98
Anarchy	Microsoft/Terratools	1. QT '98
C&C 2 Vergeltungsschlag	Virgin/Westwood	September
Chromaform	Maxis	4. QT '97
Conquest Earth	Eidos/Data Design	Juli
Constructor	Acclaim/System 3	August
Counter Action	Mindscape	August
Dark Omen	Mindscape	Oktober
Dark Reign	Activision	September
Dead Space	Interplay	November
Dominion	7th Level	Oktober
Doppelganger	Eidos/ION Storm	3. QT '98
Guardians – Angels of Justice	MicroProse	4. QT '97
M.A.X. 2	Interplay	1. QT '98
Mayday	Media Publishing	September
Mechcommander	MicroProse/ FASA Int.	1. QT '98
Myth	Eidos/Bungie	September
Pax Imperia	THQ	September
Populous 3	**Bullfrog**	**4. QT '97**
Rebellion	Lucas Arts	3. QT '97
Sid Meier's Gettyburgh	EA/Firaxis	3. QT '97
Starcraft	Blizzard	4. QT '97
Total Annihilation	**Eidos/ION Storm**	**3. QT '97**
Ubik	**Cryo**	**Oktober**
War Breeds	Red Orb	2. QT '98
War Wind 2	Mindscape	Dezember
WarGames	MGM	4. QT '97

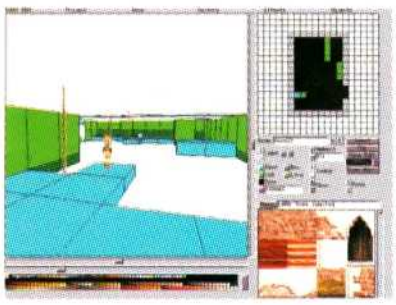
STRATEGIE

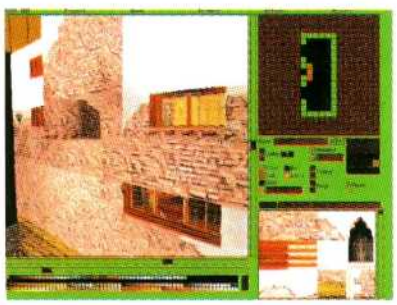
Titel:	Hersteller:	erscheint:
Achtung, Spitfire!	Avalon Hill	September
Ardennenoffensive	Mindscape	Juli
Battleground Bull Run	Empire	3. QT '97
Campaign: East Front	Empire	4. QT '98
Cavewars 2	Avalon Hill	1. QT '98
Chaos Island	Dreamworks Interactive	Oktober
Chess	Empire	4. QT '98
Civil War Generals	Sierra	September
Cyberstorm 2	Sierra	September
Dilbert's Desktop Game	Dreamworks Interactive	Oktober
Dragon Dice	Interplay	sofort
Hidden Wars	Ripcord Games	1. QT '98
Imperialismus	Mindscape	September
Incubation	Blue Byte	4. QT '97
Lords Of Magic	Sierra	Oktober
Magic T.G.: Extensions	MicroProse	3. QT '97
Monopoly Star Wars Edition	Hasbro	3. QT '97
Napoleon In Russia	Empire	3. QT '97
Out Wars	MicroProse	1. QT '98
Outpost 2	Sierra	August
Pacific General	Mindscape	September
Panzer General 3D	Mindscape	November
Plague	Eidos	1. QT '98
Police Quest: SWAT 2	Sierra	November
Prelude To Waterloo	Empire	September
Redemption	Mindscape	November
Sentinel Returns	Psygnosis	1. QT '98
Siege	SirTech	n.n.b.
Sim City 3000	Maxis	4. QT '97
Tycho Rising	Maxis	1. QT '98
Ultimate Civ II	MicroProse	3. QT '97
USCF Chess	Interplay	Dezember
Warlords 3	Red Orb	3. QT '97
Waterworld	Interplay	Dezember

Tomb Raider 2, King's Quest 8, Star Trek: First Contact...

SEQUEL-TIME

In einer Zeit, in der wirklich neue Spielideen Seltenheitswert haben, setzt man auch auf dem Action-Adventure-Sektor oft auf die Weiterentwicklung bereits bewährter Produkte. Eidos, MicroProse und Sierra stellten drei Games vor, bei denen die Erwartungen der Spieler schon jetzt sehr hochgeschraubt sind.





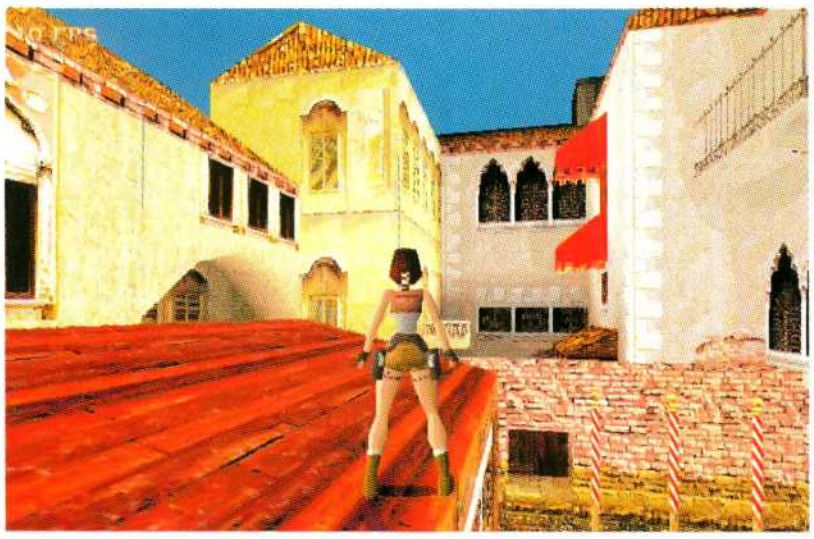
Der Leveleditor erlaubt Einblick in die Entstehung der ebenso komplexen wie atemberaubend schönen Tomb Raider 2-Welten.

TOMB RAIDER 2

Bei Eidos stand der zweite Teil der Tomb Raider-Abenteuer im Mittelpunkt, der die digitale Traumfrau noch schöner ins Bild rückt: Sie wirkt – mit wippendem Pferdeschwanz – ein ganzes Stück lebendiger und hat eine Reihe neuer Moves hinzugelernt. Außerdem tritt sie uns nicht mehr ausschließlich im militanten Khaki-Höschen gegenüber, sondern streift sich auch mal einen Taucheranzug oder eine Pilotenjacke über. Tomb Raider 2 umfaßt neben der venezianischen Welt drei weitere 3D-Environments, zu denen auch ein tibetanisches Reich mit verschlungenen Höhlen gehört. Lara kann sich hier im Umgang mit neuen Waffen wie z. B. einer Harpune bewähren und wird es mit mehr menschlichen Gegnern und gefährlichen Haien aufnehmen.

Links: Menschliche und neue tierische Gegner manövrieren Lara wie gewohnt in brenzligste Situationen.

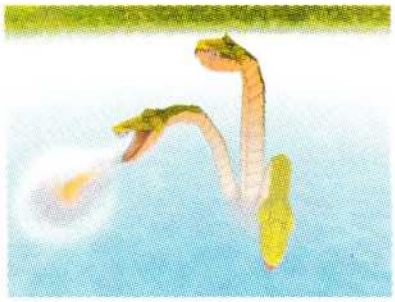
Unten: Der Baustil und die romantischen Kanäle weisen eindeutig darauf hin: Die Abenteuer, die Lara Croft in Tomb Raider 2 zu bestehen hat, führen sie u. a. nach Venedig.



Die Screenshots sprechen eine deutliche Sprache: Auch an Roberta Williams scheinen die letzten Spiele von id Software nicht spurlos vorübergegangen zu sein.

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Mask of Eternity wird im Gegensatz zu seinen sieben eher „zahmen" Vorläufern ein waschechtes 3D-Action-Adventure, in dem der Spieler das Geschehen aus der Ich-Perspektive wahrnimmt und sich u. a. mit Geisterrittern und Feuerdämonen konfrontiert sieht. Das Game basiert auf der von Sierras Dynamix-Division entwickelten ThreeSpace3D-Engine, die auch weiteren bevorstehenden Sierra-Releases wie Red Baron II, X-Fighters und Earthsiege 3 zugrundeliegt. Trotz der technischen Neuerungen knüpft die Story von Mask an die Vorgänger an: Das Königreich Daventry steht im Zentrum des Geschehens, und alte Bekannte wie König Graham sind wieder mit von der Partie. Daventry wird von einem magischen Sturm heimgesucht, der die Einwohner des Reichs zu Stein erstarren läßt. In der Rolle des jungen Connor Mac Lyrr machen Sie sich auf, um herauszufinden, was hinter diesem mysteriösen Vorfall steckt, und entdecken dabei die wahre Bedeutung der heiligen Mask of Eternity...



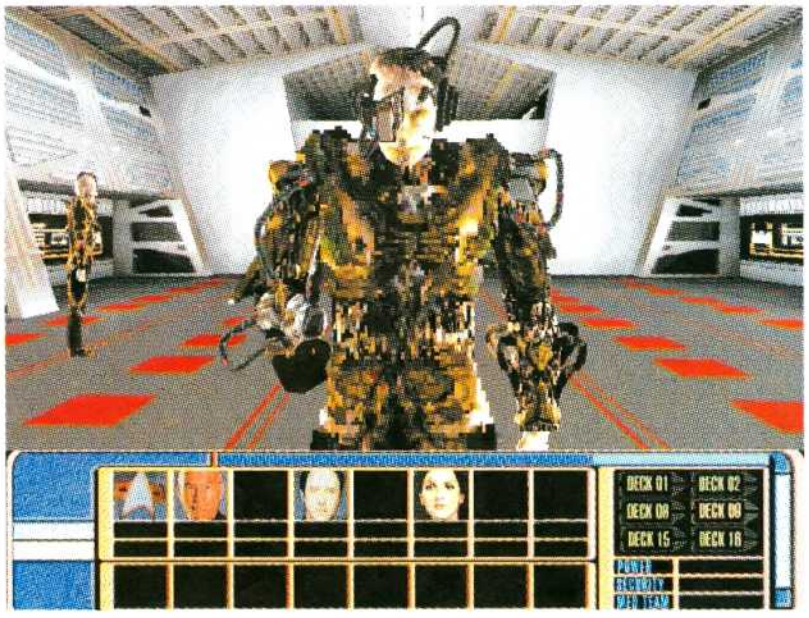
Sierras ThreeSpace3D-Engine ermöglicht spektakuläre Effekte und ist derart flexibel, daß sie nicht nur bei 3D-Action-Titeln, sondern auch bei Flugsimulationen und Sportspielen zum Einsatz kommen kann.

Der Wandel ist überdeutlich: Statt ultrasüßer 2D-Grafik im Disney-Stil bekommt man in Mask of Eternity texturierte Polygonwelten mit aufwendig gerenderten Lebewesen zu sehen.

King's Quest 8 ist das erste Action-Adventure in Roberta Williams' legendärer Reihe.

Links: Alle wichtigen Charaktere aus der Star Trek: The Next Generation-Serie machen auch in First Contact ihre Aufwartung.

Unten: Das Benutzer-Interface von First Contact ähnelt zwar noch dem aus Generations, nimmt jedoch nicht mehr den halben Screen ein.



STAR TREK - FIRST CONTACT

In First Contact setzt sich der Konflikt mit den üblen Borg um das Kommando auf der Enterprise-E fort. Letztere wurde mit Hilfe der Unreal 3D-Engine komplett „nachgebaut" und bildet für Sie den Schauplatz, auf dem Sie sich aus der Ich-Perspektive gegen die mit Künstlicher Intelligenz ausgestatteten Borg zur Wehr setzen müssen. Sie dürfen in die Rollen aller Charaktere aus Star Trek: TNG schlüpfen und können den Computer der Enterprise dazu nutzen, neue Technologien und Abwehrmechanismen zu entwickeln. Wie bereits in Star Trek: Generations haben auch in First Contact alle wichtigen Originaldarsteller die Sprachausgabe mit ihren Stimmen aufgewertet. **Herbert Aichinger**

ACTION-ADVENTURE

Titel:	Hersteller:	erscheint:
Blade Runner	Westwood	November
Blood Omen: Legacy Of Cain	Activision/Semi Logic	September
Croc	Fox Interactive	3. QT '97
Dark Earth	Kalisto	September
Dead Unity	THQ	1. QT '98
Deathtrap Dungeon	Eidos/Domark	September
Dragon Lore 2	Cryo	August
Dreams To Reality	Cryo	Oktober
Elric	Psygnosis	4. QT '97
Excalibur 2555 AD	SirTech	n.n.b.
Hexplore	Ocean/Infogrames	Dezember
Joe Blow	SirTech	n.n.b.
King's Quest: Mask Of Eternity	**Sierra**	**Dezember**
MageSlayer	GT Interactive	3. QT '97
Outcast	Ocean/Infogrames	Dezember
Quest For Glory: Dragon Fire	Sierra	November
Silver	Ocean	n.n.b.
Speedtribes	THQ	1. QT '98
Star Trek: First Contact	**MicroProse**	**1. QT '98**
The Dark Half	THQ	2. QT '98
The Gatherer	7th Level	1. QT '98
The Simpsons: Virtual Springfield	Fox Interactive	3. QT '97
Tomb Raider 2	**Eidos**	**November**
Trespasser	Dreamworks Interactive	1. QT '98
Twinsens Odyssey	EA/Adeline	Juli
Youngblood	GT Interactive	4. QT '97

BUD SPENCER
WE ARE ANGELS
EIN ENGEL SCHLÄGT ZU!

- Jump- & Run-Action mit Bud Spencer
- Das Spiel zur Fernsehserie "We Are Angels"
- Jede Menge Action und andauernder Spielspaß durch zahlreiche Level und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- Multimedia-Interview mit Bud Spencer inkl. bisher unveröffentlichter Fotos
- Komplett in Deutsch

AB SOFORT IM HANDEL !

unverbindliche Preisempfehlung
DM 49,95

PC CD-ROM

ARI GAMES

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13
47877 Willich

The Curse of Monkey Island, Warcraft Adventures, Broken Sword: The Smoking Mirror, Oddworld...

CARTOONMANIA

Nachdem das Adventure-Genre für längere Zeit so gut wie brachlag, waren in Atlanta nun einige Programme zu sehen, die mit Witz, intelligentem Design und technischem Perfektionismus für frischen Wind sorgen könnten. Auffällig ist dabei, daß sich drei der wichtigsten Adventures, die in der nächsten Zeit erscheinen werden, allesamt einer zeichentrickartigen Grafik bedienen.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Bereits seit längerem machen Gerüchte, Screenshots und ein kurzer AVI-Film von LucasArts' The Curse of Monkey Island die Runde. Mittlerweile ist auch ein zwar kurzes, aber dafür umwerfend komisches Demo der dritten Piratenmär um den unerschrockenen Guybrush Threepwood verfügbar. Perfekte Cartoon-Grafik, die komfortable Steuerung über ein aufgebohrtes SCUMM-Interface und Dialoge, in denen fast jeder einzelne Satz ein Meisterwerk der Komik ist, lassen schon jetzt den Schluß zu, daß es sich bei The Curse of Monkey Island um ein absolutes Ausnahmeprodukt handelt, das die Maßstäbe im Adventure-Bereich um ein ganzes Stück nach oben schrauben wird. Die Veröffentlichung des Piratenstücks steht voraussichtlich im Herbst dieses Jahres an.

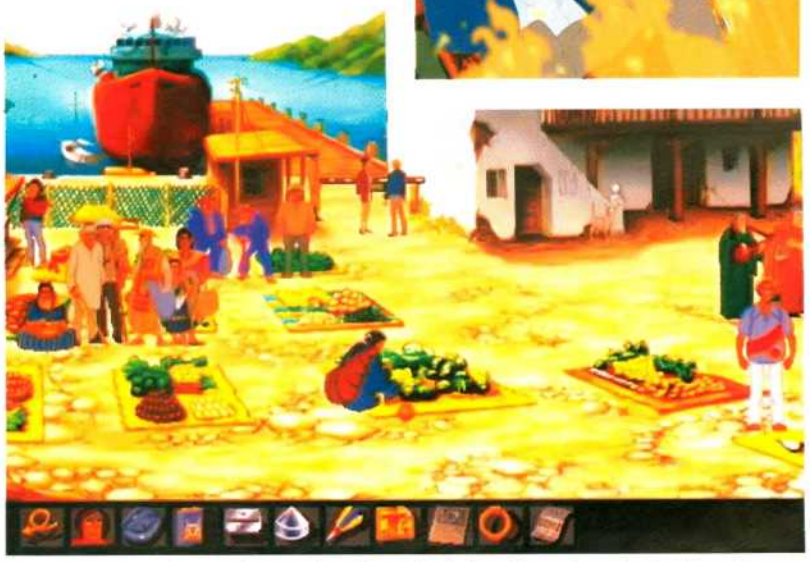
WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Blizzards Warcraft Fantasy-Abenteuer nimmt allmählich Gestalt an und bildet handlungsmäßig eine direkte Fortsetzung von Beyond the Dark Portal. Der Spieler kehrt als junger Ork namens Thrall nach Azeroth zurück, um seinem von den Menschen geknechteten Volk wieder die Vorherrschaft zu erkämpfen. Lord of the Clans umfaßt mehr als 60 Locations in sieben verschiedenen Regionen von Azeroth, und man darf mit über 70 sorgsam animierten Charakteren interagieren. Neben einem abwechslungsreichen Gameplay bietet das Blizzard-Adventure filmreife Animationen, eine Sprachausgabe, die mit den Stimmen diverser Hollywoodgrößen aufwarten kann, und einen klassischen Soundtrack.

BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR

George Stobbart, der Spielern von Baphomet's Fluch bereits bekannt sein dürfte, erlebt in Revolutions Broken Sword neue aufregende Abenteuer: Seine Freundin Nico wurde entführt und erfährt von einem zwielichtigen Drogenboß, der der Menschheit eine übelwollende Maya-Gottheit auf den Hals hetzen will. Um dieses Unglück zu verhindern, durchstreift sie zusammen mit George die attraktivsten Schauplätze der Welt und versucht, das Rätsel um alte Artefakte zu lösen.

Der Spieler wird sowohl Stobbart als auch Nico steuern und mit ca. 70 verschiedenen Charakteren zusammentreffen. Broken Sword, das wie die beiden obengenannten Titel durch eine trickfilmreife Grafik begeistern kann, wird voraussichtlich im Oktober für Windows 95-Rechner auf den Markt kommen.



Das Rätsel um den verhängnisvollen Fluch der Maya-Gottheit führt George Stobbart und seine Freundin Nico an die exotischsten Schauplätze der Welt.

Bereits jetzt sieht man, daß die LucasArts-Grafiker auch diesmal keine Gelegenheit auslassen, um ihren skurrilen Humor sprühen zu lassen.

Fantasy-Atmosphäre vom Feinsten, eine Prise Humor und trickfilmreife Animationen versprechen die Warcraft Adventures aus dem Hause Blizzard.

Ein abgefahrenes Szenario und innovative Technologien sollen zum Erfolg von GT Interactives Oddworld: Abe's Oddysee beitragen.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

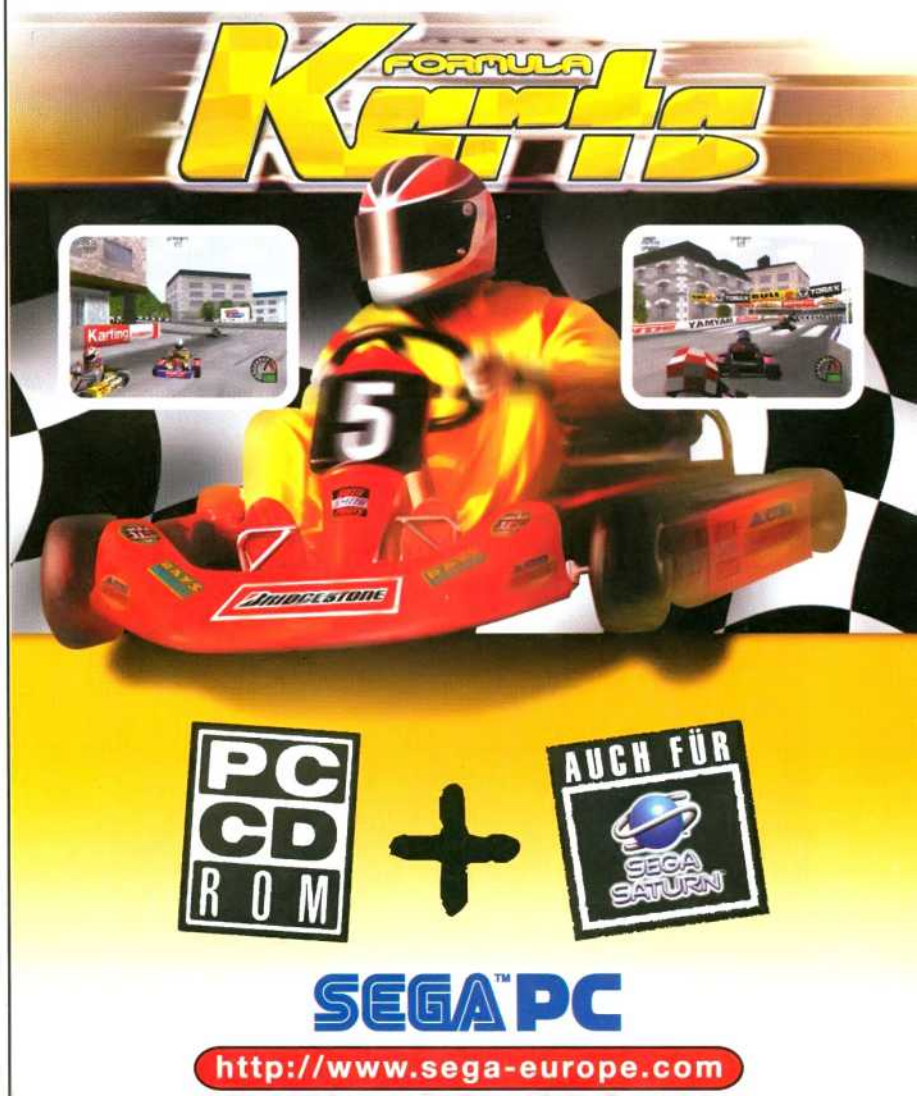
Ein völlig neues Genre (A.L.I.V.E – Aware Life forms in Virtual Entertainment) will GT Interactive mit Oddworld begründen, das mit so spektakulären Features wie GameSpeak (ermöglicht eine völlig neue Art der Kommunikation mit den Spielcharakteren) und QARMA (protokolliert ethische und unethische Entscheidungen des Spielers mit und beeinflußt dadurch den Spielausgang) aufwartet. Sie übernehmen in dem Spiel die Rolle des Sklavenarbeiters Abe, der verhindern will, daß er selbst und seine Artgenossen zu einer Zutat der RuptureFarms-Fleischkonserven verarbeitet werden. Oddworld umfaßt 9 nichtlineare Levels, die zig verschiedene Lösungsansätze ermöglichen und insgesamt etwa 60 Stunden Spielzeit in Anspruch nehmen sollen.

Herbert Aichinger

ADVENTURE

Titel:	Hersteller:	erscheint:
20.000 Leagues U. T. Sea	Southpeak Interactive	n.n.b.
Anastasia	Fox Interactive	4. QT '97
Armed And Delirious	SirTech	n.n.b.
Baphomet's Fluch 2	**Virgin/Revolution Software**	**September**
Bioteam 1	Crusader Studios	November
Black Dahlia	Mindscape/Take 2	November
Buccaneer	Mindscape	Oktober
Darkside Of The Moon	Southpeak Interactive	2. QT '98
Floyd	Adventure Soft	Oktober
Freespace	Interplay	2. QT '98
Gundam	Bandai	September
Jack Orlando	Topware	Oktober
Journeyman Project 3	Red Orb	2. QT '98
Monkey Hero	BMG Interactive	2. QT '98
Oddworld: Abe's Oddysee	**GT Interactive**	**3. QT '97**
Of Light & Darkness	Interplay	November
Pilgrim	Ocean	Dezember
Respect Inc.	Psygnosis	1. QT '98
Riven	Red Orb/Brøderbund	3. QT '97
Star Trek: Secret Of Vulcan Fury	Interplay	1. QT '98
Syn-Factor	Piranha Interactive	3. QT '97
Temüjin	Southpeak Interactive	4. QT '97
The Curse Of Monkey Island	**LucasArts**	**3. QT '97**
The Island Of Dr. Moreau	Psygnosis/Haïku	3. QT '97
The X-Files: Unrestricted Access	Fox Interacive	3. QT '97
Voodoo Kid	Ocean/Infogrames	Juli
Warcraft Adventures	**Blizzard**	**4. QT '97**
Zombieville	Psygnosis	3. QT '97
Zork Grand Inquisitor	Activision	Oktober

10 cm
trennen Deinen Hintern vom Asphalt.
Du mußt auf
180 km/h
beschleunigen,
um am Ende als die
Nr. 1
in's Ziel zu fahren.



Wing Commander Prophecy...

FERNE WELTEN

Kaum ein SciFi-Spektakel beschäftigte die Massen so wie die Wing Commander-Serie. Nach dem Weggang des Multimillionen-Jongleurs und Vordenkers Chris Roberts präsentiert Origin mit Prophecy jetzt den nächsten Teil der Space Opera und leitet zugleich eine neue Ära ein.

Die biologischen Raumschiffe der Aliens (kleines Bild) können sich zu einem gigantischen Kampfkoloß zusammenfügen.

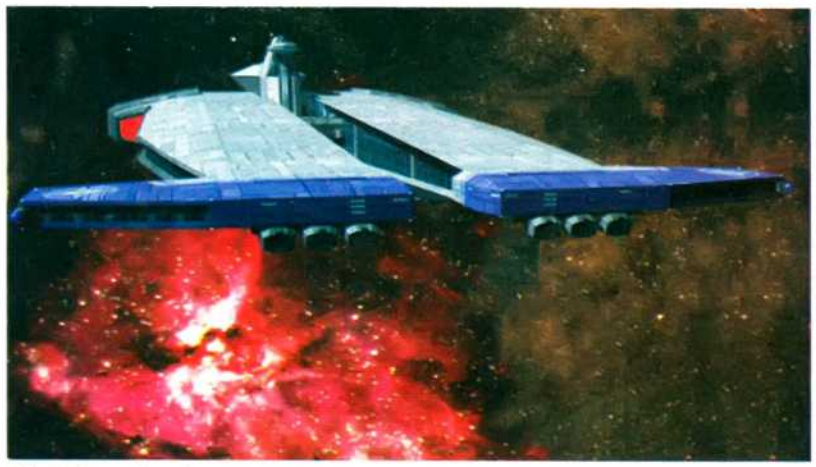
Beim 30-köpfigen Entwicklerteam unter der Leitung der langjährigen Origin-Mitarbeiter Billy Cain und Frank Roan geht der Weg weg von riesigen Budgets und 10-minütigen Videosequenzen und hin zu ausgefeilteren Raumkämpfen und spielerischem Tiefgang. Auch eine neue Story wurde entworfen, in der nicht mehr die Kilrathi die Hauptrolle spielen. Eine neue Alienrasse tritt mit einer fortschrittlichen Morphing-Technologie auf den Plan und kennt nur ein Ziel: die Vernichtung der mit den Pelzknäueln mittlerweile freundschaftlich verbundenen Terraner. Als junger Pilot werden Sie auf einem Basisschiff mitten ins Getümmel geworfen und müssen sich fortan in rund 40 Missionen beweisen. Zur Seite stehen Ihnen alte Bekannte: Commander Blair (Mark Hamill) heuerte genauso bei Prophecy an wie „Maniac" Tom Wilson und „Rachel" Ginger Lynn aus WC3. Um gegen die überlegenen Aliens zu bestehen, wird von Ihnen taktisches Gespür, fliegerisches Geschick und kooperatives Handeln mit Ihren Wingmen gefordert. Ihre Leistung in den Raumkämpfen entscheidet über den Fortgang der Handlung, die rund 120minütigen Videosequenzen des Films dienen lediglich als Vehikel für die Story.

Der Segen der Technik

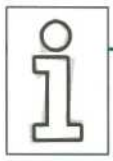
Sieben neue Schiffe werden Sie im Laufe Ihrer Karriere deutlich komplexer steuern können, wie schon beim vierten WC werden Ihre Instrumente via Head-Up-Display direkt vor den kosmischen Himmel geblendet. Dieser gestaltet sich dank der komplett erneuerten 3D-Engine spektakulärer als je zuvor. Mit Hilfe der 3D-Beschleunigerkarten und Win95 zaubert die Origin-Crew haufenweise Lichteffekte auf den Bildschirm, die verstärkt den Eindruck räumlicher Tiefe erwecken. Kreuzer von 3000 Metern Länge wirken gegen Ihren 11 Meter-Jäger wie fliegende Städte. Parallele Multiplayer-Szenarien, für die eigens ein Soundtrack komponiert wurde, sollen im Dezember Raumschlachten für bis zu 16 Spieler ermöglichen.

Christian Bigge

Co-Entwicklungschef Billy Cain erklärt auf der E3 die neuen Features von WC Prophecy. Im Hintergrund oben rechts ein Modell eines Alienjägers.



Die Midway fungiert bei Wing Commander Prophecy als Basisschiff. Dies ist übrigens ein Shot von der Spielengine, kein vorgerendertes Artwork!



WC PROPHECY-FAKTEN

- *40 Missionen*
- *7 neue Schiffe*
- *Ausgebaute KI der Wingmen*
- *Fortgang der Handlung wird durch die fliegerische Leistung bestimmt*
- *Gravitations-Sliding ermöglicht neue Flugmanöver*
- *Individuelle Joystick-Belegung zur Schiffskontrolle*
- *Missionsladezeiten kürzer als 5 Sekunden*
- *120 Minuten Videosequenzen*
- *Eigene MultiPlayer-Szenarios für bis zu 16 Spieler gleichzeitig*
- *Komplett neue 3D-Engine, schneller und detaillierter*
- *3D-Beschleuniger werden unterstützt*
- *3 CDs*
- *ca. 3 Millionen Dollar Entwicklungs-Budget*

WELTRAUM-ACTION

Titel:	Hersteller:	Erscheint:
Alien Assault	Topware	4. QT '97
Alien Earth	Playmates Interactive	n.n.b.
I-War	Ocean	4. QT '97
Maniac Missions	Origin	3. QT '98
Shadows Of The Empire	LucasArts	3. QT '97
Star Trek Voyager	Virgin	n.n.b.
Starfleet Academy	Interplay	September
The 10th Planet	Bethesda	4. QT '97
Wing Commander Prophecy	**Origin**	**Dezember**

SIEMENS

Faxen und Surfen im Internet.

Mit der ISDN-PC-Karte von Siemens.

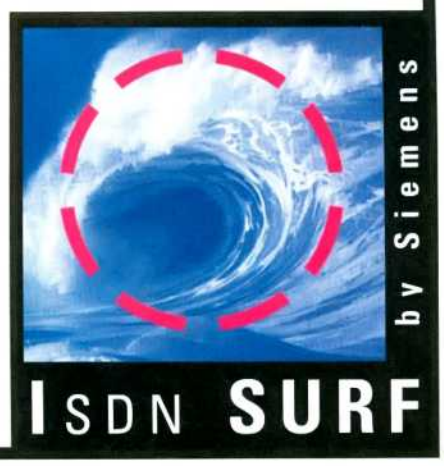
DM 177,–*

Die Datenautobahn ist die schnellste und vielleicht auch die spannendste Möglichkeit, um die Welt zu reisen.
Mit Siemens I-Surf haben Sie Ihre Fahrkarte fürs Internet in der Tasche und im PC.
Ergründen Sie das Internet, und erledigen Sie Ihre Geschäfte online. Sie versenden Faxe per Mausklick und lassen sich während Ihrer Abwesenheit vom integrierten Anrufbeantworter vertreten.
Mehr über I-Surf erfahren Sie unter: 089/722-36694

http://www.siemens.de/pn/ke

I-Surf.
So clever wie Sie.

*Unverbindl. Preisempfehlung (inkl. MwSt.).



FIFA: Road To World Cup 98, NHL 98, NBA 98...

NEXT LEVEL: EA SPORTS

Nein, es gab auch andere gute Sportspiele in Atlanta zu sehen als das 98er Line-Up der Kanadier. Der Grund, warum wir hier keine Titel anderer Hersteller vorstellen, ist dennoch einleuchtend: Es gab einfach nichts Besseres. Sowohl in puncto Optik als auch bei der Spielbarkeit scheint EA Sports auch im nächsten Spielehalbjahr erneut die Nase vorn zu haben. Lesen Sie, warum das so ist...

Über 80 Superstars bekamen von EA Sports neue Spezialanimationen verpaßt. Durch den Zugriff auf 3D-Beschleuniger wurden die Bewegungsabläufe der Kicker zudem wesentlich weicher. Das ganze Spiel ist dadurch viel flüssiger geworden und gleicht noch mehr einer Fernsehübertragung.

FIFA: Soccer: Road To World Cup

Während am EA-Stand lediglich Schaukästen auf die neuen Spiele hinwiesen, wurde nur Eingeweihten im stillen Kämmerlein auch tatsächlich Spielbares gezeigt. Was Producer Marc Aubanel („No photos, please!") dann dort präsentierte, läßt Sportfans wie gewohnt mit der Zunge schnalzen. Bei allen drei Spielen konzentrierten sich die Kanadier in diesem Jahr auf eine Verbesserung des Gameplays in Kombination mit der Optimierung der Polygongrafik, die in dieser Spielegeneration auf jeden Fall zusätzliche 3D-Beschleuniger-Unterstützung bietet. Bei FIFA äußert sich das durch fantastische Lichteffekte, weichere Animationen und ein optisch deutlich aufgewertetes Publikum. 16 reale Stadien wurden diesmal in 3D nachgebaut. Road To World Cup simuliert die Qualifikation zur WM in Frankreich und das Endturnier selbst. Insgesamt integrierte man 172 Nationalteams, die alle mit einem individuellen Spielstil ausstaffiert wurden. Spielsysteme können jetzt editiert werden, einzelnen Spielern können Sie Spielweisen oder Funktionen wie Manndecker oder Freistoßschütze zuweisen. Durch simple Button-Kombis auf dem Gamepad sind Direktpässe viel einfacher geworden, gleiches gilt für Volley-Torschüsse oder -Kopfbälle, bei denen sich jetzt auch die Schußrichtung vorbestimmen läßt. In der Defensive stehen Ihnen drei Tacklingarten zur Verfügung – normal, aggressiv und brutal –, wobei sich bei allzu hartem Einsteigen das Verletzungsrisiko für den Verteidiger erhöht und auch Karten und Sperren für Folgespiele drohen. Zu FIFA noch zwei Gerüchte: Für den deutschen Kommentar will man wohl Werner Hansch aus dem Ruhrpott locken, für die Aufnahmen weiterer Animationensequenzen sollen die Kicker-Stars Andi Möller und Roberto Baggio nach Vancouver geflogen werden.

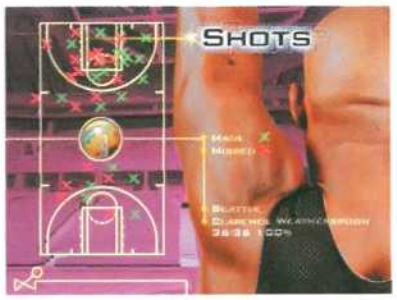
NHL 98

Wie sehr sich EA Sports scheut, Bilder der fantastischen Spielengine herauszurücken, zeigte sich erneut am Beispiel NHL 98. Nachdem auf der Messe nur ein paar Shots der Menüs zu ergattern waren, erhielten wir erst auf mehrmalige Anfrage in Vancouver ein paar Shots – und das auch nur von der nicht beschleunigten PC-Version. Für den ersten Eindruck reicht's, der zweite wird noch besser. Erstmals sind in der 98er-Version Coaching-Strategien möglich. Neben Standardeinstellungen wie defensives und offensives Spiel legen Sie auch die Spielweise (Kurzpaßspiel, Konter usw.) fest. Spielzüge, z. B. für das Powerplay, können ebenfalls editiert werden. Die realen Spielanlagen der NHL-Teams baute man dank der Mithilfe von Colorado Avalanche-Coach Mark Crawford gleichfalls in die Simulation ein. Spielerisch darf endlich wieder der Goalie auch manuell gesteuert werden, Penaltys wird's ebenfalls geben. Wie bei FIFA wurde die One-Timer- und Paßsteuerung vereinfacht, so daß es mehr tolle Tore zu

Auf den Monitoren am EA Stand liefen nur die alten Versionen.

Achten Sie bitte auf die animierten Gesichter der Detroit-Spieler, die sich hier über ein weiteres Tor freuen können.

Weltpremiere! Diese PC-Screenshots erhielten wir direkt aus Vancouver.



Bei NBA sind jetzt auch Wurfanalysen für Einzelspieler möglich.

sehen gibt. Die Goalies – für das Motion-Capturing verpflichtete man John Vanbiesbrouck von den Florida Panthers – zeigten sich dennoch noch einmal deutlich verbessert, verkürzen jetzt effektiver den Winkel und fahren auch einmal hinter das Tor. Neben 80 Special Moves für die Superstars setzte auch das NHL Team auf 3D-Support. Die Gesichtszüge der Spieler sind realistisch animiert, die Stadien sehen viel spektakulärer aus. Schon im Oktober sollen Sie auch mit deutschen Play-by-play-Files verwöhnt werden.

NBA 98

Obwohl alle drei Spiele von verschiedenen Teams verwirklicht werden, findet sich auch bei NBA 98 eine ähnliche Featureliste. Daher aus Platzgründen nur die wichtigsten Neuerungen. Bis auf Michael Jordan werden sich alle (!) NBA-Superstars mit rund 180 neuen Special Moves im Spiel wiederfinden, etliche davon grinsen sogar bei der Spieldarstellung mit ihrem realen Gesicht in die zig Kameras. Fantastisch! Auch hier wird eine etwas direktere Steuerung schnelleres Spiel erlauben. Lassen Sie sich ab November verzaubern!

Christian Bigge

Von vielen gewünscht, jetzt endlich fällig: Allen NHL-Teams können Sie Spielzüge und Taktiken einimpfen, die via Shortcut im Spiel aufgerufen werden.

SPORTSPIELE

Titel:	Hersteller:	erscheint:
Actua Golf 2	Gremlin	September
Actua Ice Hockey	Gremlin	Oktober
Actua Soccer 2	Gremlin	Oktober
Actua Tennis	Gremlin	Oktober
Baseball 3D	Microsoft	4. QT '97
Chill	Eidos	1. QT '98
FIFA: Road To World Cup 98	**EA Sports**	**Dezember**
Front Page Sports: Ski Racing	Sierra	September
Great Courts 3	Blue Byte	4. QT '97
Jack Nicklaus 5	Accolade	September
Jimmy Johnson's VR Football 98	Interplay	August
Links LS – 1998 Edition	Eidos/Access	Juli
Madden NFL 98	EA Sports	Oktober
NBA 98	**EA Sports**	**November**
NBA Action '98	Sega	Oktober
NFL Quarterback Club 98	Acclaim Sports	August
NHL 98	**EA Sports**	**Oktober**
NHL Breakaway Hockey '98	Acclaim Sports	August
NHL Open Ice	GT Interactive	4. QT '97
NHL Powerplay '98	Virgin	3. QT '97
Rollerball	MGM	1. QT '98
Soccer Nation	Sunsoft/Crush	August
The Golf Pro	Empire	4. QT '97
UEFA Soccer	Ocean	4. QT '97
VR Baseball	Interplay	September
World Cup Basketball	Mindscape	November

LOL 2, Forsaken, Wizardry 8...

ZAUBERREICHE

Auch in Atlanta mußte man Rollenspiele, gemessen am Gesamtvolumen der Titel, fast mit der Lupe suchen. Fündige wurden dann aber durch Qualität belohnt. Grafisch haben die Hersteller zu den Adventures-Spezialisten aufgeschlossen, spielerisch wird auf Tiefe durch immensen Storyumfang gesetzt, so daß sich Genrefans dennoch auf magische Weihnachten freuen können.

Das Inventory und die momentane Bekleidung Ihres Helden sind bei Forsaken direkt unter dem Spielbildschirm angeordnet.

LANDS OF LORE 2 GÖTTERDÄMMERUNG

Westwood scheint es fast geschafft zu haben: Die 3D-Engine steht, erste Kapitel des Fortsetzungs-Epos waren endlich voll spielbar. Bis Oktober hat man sich noch für das Feintuning Zeit genommen. In Götterdämmerung schlüpfen Sie in die Rolle von Luther, Sohn der bösen Hexe Scotia aus LOL 1 – Thron des Chaos. Als eigentlich friedliebender Mensch haben Sie von der Mama die magischen Anlagen geerbt, mit denen Sie kaum umzugehen wissen, und werden daher zum Opfer diverser Begierden. Gut und Böse, letzteres durch den Dämon Belial verkörpert, der das ganze Land Gladstone ins Chaos zu stürzen droht, sind hinter Ihnen her. Zu allem Übel wurden Sie auch noch von einem Zauberer verwunschen und müssen ein Heilmittel gegen den Fluch finden. Kein Wunder, daß Westwood die vermutliche Spielzeit für die Lösung all dieser Probleme auf über 70 Stunden beziffert. Genügend Gründe also, warum Sie sich im Herbst in den riesigen 3D-Welten von Lands Of Lore 2 herumtreiben sollten, noch dazu, weil das Rollenspiel komplett in deutsch erscheinen soll.

Westwood setzte auf eine einfache Benutzerführung. Durch einen simplen Mausklick auf das Interface rechts unten wird in Echtzeit gekämpft und gezaubert.

FORSAKEN

Eidos führt Ihren Solokämpfer in eine in Echtzeit berechnete Fantasy-3D-Welt. Durch die spannende, nicht-lineare Story, ein innovatives Magie- und Kampfsystem und die gelungene Kombination aus Unter- und Oberwelten gelang Forsaken ein Überraschungsauftritt bei den Rollenspielen. Anfang nächsten Jahres könnten Sie zum Spielball der Götter werden, dann wartet ein Diablo-ähnliches Spielerlebnis auf Freiwillige.

Kämpfe laufen ähnlich wie bei Blizzards Diablo in Echtzeit ab.

WIZARDRY 8

Bilder zur Veröffentlichung gab es zwar noch nicht, aber zumindest die Zusage zu Wizardry 8 läßt Rollenspieler aufatmen. SirTech will auch weiterhin auf runden-basierte Kämpfe und eine mehrköpfige Party setzen, vor April nächsten Jahres ist aber kaum mit einer Veröffentlichung zu rechnen. Weitere Facts: Charaktere dürfen von Wizardry 7 importiert werden, die Story aus Crusaders Of The Dark Savant wird fortgesetzt, und alte Bekannte werden ebenfalls anzutreffen sein. Bisher spärliche Infos, aber in vier Wochen wird uns SirTech mehr verraten.

Christian Bigge

In den gerenderten Videosequenzen von LOL2 erfahren Sie mehr über die Dämonen, die die Städte Gladstones seit geraumer Zeit heimsuchen.

ROLLENSPIELE

Titel:	Hersteller:	erscheint:
Anachronox	Eidos/ION Storm	2. QT '98
Baldur's Gate	Interplay	1. QT '98
Battlespire	Bethesda	4. QT '97
Birthright	Sierra	Juli
Dark Project	Eidos	4. QT '97
Demon Isle	Sierra	September
Descent To Undermountain	Interplay	Oktober
Fallout	Interplay	August
Forsaken	**Eidos**	**1. QT '98**
Lands Of Lore 2 – Götterdämmerung	**Virgin/Westwood**	**Oktober**
Redguard – The Elder Scrolls Adv.	Bethesda	September
Return To Krondor	7th Level	1. QT '98
Ultima 9	Origin	2. QT '98
Wizardry 8	**SirTech**	**2. QT '98**

{{{ Alter Schwede! }}}

Sei, wer Du sein willst!

Kennwort: Arena

Rollenspiele bei AOL.

Laß deiner Phantasie freien Lauf und spiel online mit anderen. Tauche ein in die virtuellen Welten von Arena oder Myst. Also, AOL am besten gleich testen.
10 Freistunden und 30 Tage ohne Grundgebühr*, Internet und eMail inklusive.

10 Std. gratis* testen!

Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM
STARTE AOL. JETZT!
Wichtig: Registriernummer und Paßwort unter der CD auf der Titelseite beachten.

CD schon weg? Oder möchten Sie lieber die Diskettenversion?
Einfach anrufen: ✆ 0180-55 22 0
CH: ✆ 0848-80 10 13 • A: ✆ 01-5 85 84 85

AOL + Internet
Das bessere Programm.

AOL, eMail: Interesse@aol.com, Internet: http://www.germany.aol.com

OFS-M-PCC-29

F1 Racing Simulation, Formula 1 ´97, Power Boat...

FULL SPEED

Während in der Formel 1 die drei deutschen Fahrer für Furore sorgen, setzten auch in Atlanta zwei Spiele über die Königsklasse des Rennsports die absoluten Highlights in der Vollgas-Riege. Ubi Softs beinahe vollendete F1 Racing Simulation war bereits voll spielbar – der Stand war ständig überlagert – und scheint MicroProses F1 GP 2 sowohl in puncto Optik als auch bei der Spieltiefe den Rang ablaufen zu können. Auch Formula 1 ´97 von Psygnosis zeigte sich in guter Frühform...

F1 RACING SIMULATION

Nicht kleckern, sondern klotzen! Die F1 Racing Simulation von Ubi Soft will im Oktober eingeschworene GP2-Fans bekehren. Die Chancen dazu stehen gut. Neben einer zeitgemäßen Optik mit 640x480 Bildpunkten und 65.000 Farben, die allerdings einen 3D-Beschleuniger obligatorisch macht, setzen die Franzosen auf Realismus pur. Spieler dürfen sich auf den Datensatz der 96er-Saison mit allen 16 Strecken, 32 Fahrern und Teams freuen, Kollege M. Schumacher dreht also endlich im roten Ferrari seine Runden. Durch eine Kooperation mit dem französischen Motorenlieferanten Renault erhielt Ubi Soft nebst originalen Fahrgeräuschen auch realistische Telemetriedaten, die sogleich zu 30 Setupmöglichkeiten verarbeitet wurden. Genaue Fahrwerksabstimmungen, Gimmicks wie Messungen der Reifentemperatur an drei verschiedenen Stellen und exakte Boxenstoppstrategien können so ausgearbeitet werden. Das Fahrverhalten der Boliden geriet noch eine Spur realistischer als beim MicroProse-Vorbild. Allzu heftige Betätigung des Gaspedals wird sofort durch ein Ausbrechen des Hecks quittiert, Regenfahrten (!) gestalten sich wie eine Schlittschuhfahrt auf Schmierseife. Damit kein Frust aufkommt, bietet Ubi Soft drei abgestufte Schwierigkeitsgrade an, so daß auch ein kurzer Ausflug z. B. über den fantastisch anzusehenden Stadtkurs von Monaco ohne Leitplankencrash möglich ist. Im Rennen geht's dann härter zu, denn die Franzosen legten Wert auf eine ausgeklügelte KI der Computergegner, was Harakiri-Überholmanöver beinahe unmöglich macht. Für Übersicht sorgen vier Kameraperspektiven, wobei Puristen natürlich die Cockpit-Ansicht samt Intrumententafel und Rückspiegel bevorzugen. Endlich wurde auch an Multiplayer-Fans gedacht: Die F1 Racing Simulation unterstützt einen 2-Spieler-Splitscreen-Modus genauso wie 2 bis 8 Spieler-Verbindungen über Modem oder Netzwerk.

Besonders auf der Monaco-Strecke ist die grafische Brillanz der F1 Racing Sim. zu erkennen. Dennoch verblüfft das Fahrmodell durch Realismus.

FORMULA 1 ´97

Nach wie vor actionorientierter präsentierte sich der zweite Streich von Psygnosis. Nachdem die Liverpooler bereits mit Formula 1 fast durchweg Bestnoten einheimsten, hielt man beim 97er-Update Wort und kann als einziger Hersteller mit den Datensätzen der kompletten ´97er-Saison protzen, was z. B. den ersten digitalen Auftritt von Ralf Schumacher und des Steward-Ford-Teams ermöglicht. Doch auch sonst steckt mehr im Spiel drin. Dynamische Wetterveränderungen sorgen für Trouble an der Box, das Flaggensystem wurde integriert, den Computerfahrern verpaßte man eine Intelligenzspritze, Windschattenfahren zahlt sich jetzt aus, und ein spektakuläres Schadensystem wurde eingebaut. Wer jetzt zu forsch über die Curbs rast, darf seinen Frontflügel zwei Kilometer weiter hinten wieder aufsammeln, Reifenkontakte mit dem Vordermann werden prompt mit Abflügen nicht unter 200 Meter Länge und zwei Meter Höhe bestraft. Das

RENNSPIELE/-SIMULATIONEN

Titel:	Hersteller:	Erscheint:
Andretti Racing	Electronic Arts	Oktober
Buggy	Gremlin	September
CART Precision Racing	Microsoft	1. QT ´98
Crime Killer	Interplay	1. QT ´98
Daytona U.S.A. Deluxe	Sega	Oktober
F1 Racing Simulation	**Ubi Soft**	**Oktober**
Formula 1 ´97	**Psygnosis**	**3. QT ´97**
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	1. QT ´98
Grand Theft Auto	BMG Interactive/DMA	Dezember
Manx TT SuperBike	Sega	August
Nascar 98	EA Sports	November
POD Gold	Ubi Soft	n.n.b.
Power Boat	**Interplay**	**1. QT ´98**
Power F1 (Win95)	Eidos	Oktober
Sega Touring Car	Championship/Sega	1. QT ´98
SODA Off Road Racing	Sierra/Papyrus	Oktober
Streets Of Sim City	Maxis	August
Supersonic Racers	Mindscape	August
Test Drive 4	Accolade	August
Touring Car Championship	Europress	August
Ultimate Race	Kalisto	August
Vivid Racing Project	Ubi Soft	1. QT ´98
Wreckin' Crew	Telstar	August
X-Car	Bethesda	September

Die neue Cockpit-Perspektive von Formula 1 '97 läßt noch Rückspiegel und Instrumente vermissen, dafür sehen die Unfälle spektakulärer aus.

Die Wasserstraße durch England aus der Cockpit-Ansicht. Neben den Anzeigen für Speed und Drehzahl fehlen hier auch die Rückspiegel nicht. Bei Sprüngen mit den Powerbooten müssen Sie übrigens die Drehzahl herunterfahren, sonst fliegt Ihnen der Motor um die Ohren.

Grafikkleid wurde auf HiRes getrimmt, ein 3D-Beschleuniger wird wohl nach wie vor obligatorisch bleiben. Endlich dachte man bei Psygnosis auch an eine Cockpit-Perspektive, Instrumente und Rückspiegel sollen dann laut Ankündigung ebenfalls zu sehen sein, waren aber am Messestand noch nicht zu entdecken. Im Herbst soll die neue Version mit einer 2-Spieler-Splitscreen- und Netzwerkoption ausgeliefert werden. Eine Erweiterung der Spieleranzahl auf acht menschliche Kontrahenten ist angestrebt, aber noch nicht in trockenen Tüchern.

POWER BOAT

Ein völlig anderes Renngefühl verspricht Power Boat von Interplay. Laut Russel Ritchie, Chef der Programmiertruppe von East Point Software, steuert sich so ein 500 PS-Boot wie ein Formel 1-Auto auf einer Rallyestrecke. Tatsächlich unterscheidet sich das Fahrgefühl durch das ungewohnte Wasserelement völlig von bisher üblichen Speedspielen. Gleich sechs Schrauben-Ungetüme stehen bei Power Boat zur Auswahl und wollen über neun Wasserstraßen rund um den Erdball gescheucht werden. Während auf dem Wasser die Post mit Sprüngen, Schikanen, Kollisionen und Explosionen abgeht, verzücken Animationen am Streckenrand das Auge des Besitzers eines 3D-beschleunigten PCs. Multi-Player-Optionen, mehrere Schwierigkeitsgrade und Spielmodi sowie ForceFeedback-Unterstützung komplettieren das Angebot, das Sie aber wahrscheinlich kaum vor Januar nächsten Jahres in Augenschein nehmen können. **Christian Bigge**

COMPUTEC Verlag

Wer schnell ans Ziel kommen will, muß den kürzesten Weg kennen:

Sonderheft FORMEL 1

Im Heft: zwei 10seitige Vergleichstests mit allen bekannten Vertretern aus den Genres Rennsimulation (Grand Prix 2, Formel 1, Power F1) und Management (Pole Position, Grand Prix Manager 2, F1 Manager 96). Tips & Tricks zu Grand Prix 2, Grand Prix Manager und Pole Position.

Auf CD: 16 spielbare Rennspiel-Demos (u.a. Formula One Grand Prix 2, Power F1 und Need for Speed 2), zahlreiche Updates und ein HTML-Special „Die besten Formel 1-Links im Internet".

Ab dem 23.Juli erhältlich. Für nur DM 14.90!

In Zusammenarbeit mit auto motor sport

Quake 2, Jedi Knight, Half-Life, Daikatana...

FEUERSALVEN

Willkommen auf der Action-Achterbahn, einem der größten Karussells auf der diesjährigen E3. In den kommenden Monaten erwarten Sie nicht weniger als 29 3D-Action Spiele, und rund 50 weitere Vertreter der Reflex-Fraktion buhlen um Ihre Gunst. Wie kaum anders zu erwarten, setzten beinahe alle Hersteller für ihre wichtigsten Titel auf 3D-Unterstützung. Werfen Sie mit uns einen ersten Blick auf kommende Baller-Highlights...

Die Quake 2-Welt gewinnt durch die zahlreichen Lichteffekte, der Dank geht an die 3D-Kartenhersteller, deutlich an Atmosphäre.

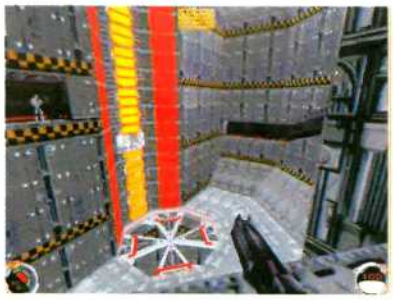
Riesige Hallen und neue, wesentlich clevere Gegner zeichnen ids Meisterwerk aus.

QUAKE 2

Nach dem Weggang der beiden Macher Jay Wilbur und John Romero präsentierte sich id Software gut erholt am Activision-Stand und lieferte mit einem spielbaren Level zu Quake 2 eines der Messe-Highlights ab. Durch die optionale 3D-Unterstützung der weiterentwickelten Grafikengine wirkten die dunklen Gemäuer im Vergleich zum Vorgänger deutlich plastischer, außerdem setzt id auf den Ausbau der MultiPlayer-Optionen. Von einer 16 Spieler-Netzwerk-Option wurde rund um den Messestand gemunkelt. Neben zahlreichen neuen Monstern – natürlich noch fieser und noch intelligenter im Verhalten – will id das Leveldesign weiter verdichten und mehr Zugänge zu früheren oder späteren Dungeons erlauben. Außerdem hat man sich eine erweiterte Hintergrundstory ausgedacht, die wahrscheinlich in mehreren Cutscenes erzählt wird, welche direkt in den Gewölben spielen. Laut ids Producer Barrett Alexander dürfen Action-Fans im Dezember „das beste Spiel erwarten, das id jemals gemacht hat".

JEDI KNIGHT

Im Herbst kehrt endlich Kyle Katan auf Ihre Bildschirme zurück. Auf dem Weg zum Jedi-Ritter wird er lernen, die Macht zu benutzen, und muß den Verlockungen der dunklen Seite widerstehen. Sein Ziel: In über 20 verzweigten Levels soll er sieben Jedi-Oberschurken daran hindern, ein längst vergessen geglaubtes Machtritual wiederzubeleben, das dem Imperium den endgültigen Sieg über die Allianz bringen könnte. Dazu muß er in Sternenzerstörer vordringen, Lord Vaders Spießgesellen gegenübertreten und, rollenspielähnlich, seine Fähigkeiten immer weiter ausbauen. LucasArts präsentierte eine komplett neue 3D-Engine, die ebenfalls auf die 3D-Beschleuniger setzt. Die faszinierende Story mutiert durch die eingebauten Rätsel, Lichtschwertkämpfe und Videosequenzen zu einem völlig neuen Spielerlebnis. Natürlich werden zahlreiche Multiplayer-Optionen via Modem, Netzwerk und Internet ebenso das Spiel bereichern.



Stormtrooper bewachen einen Transportschacht. Fernwaffen müssen her.

Mit dem Lichtschwert werden Sie im Spielverlauf besser, je nach Gebrauch.

Vom Todesstern fliehen Sie mit einem gestohlenen TIE-Advanced.

Zahlreiche Puzzles und Fallen heben Half Life aus dem Einheitsbrei der 3D-Action-Shooter heraus.

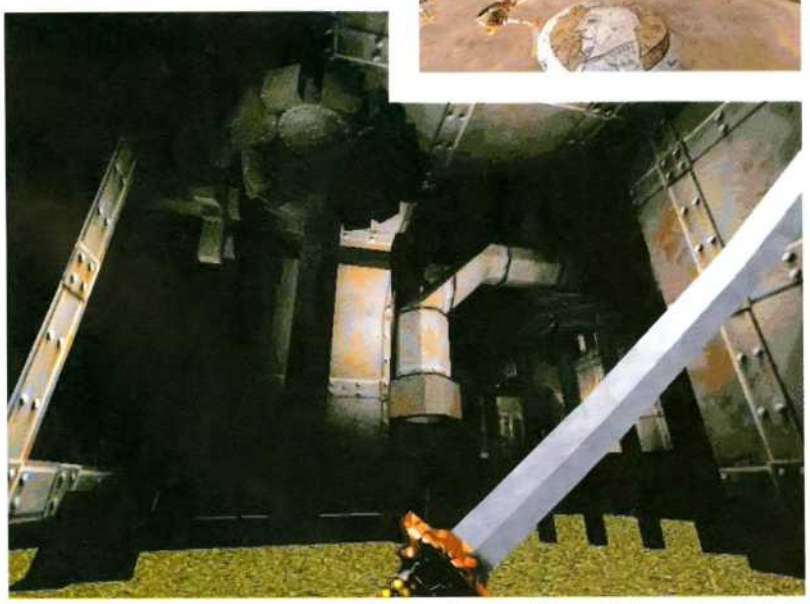
HALF-LIFE

Im First-Person-Shooter Half-Life finden Sie sich als Spezialagent im Keller einer Raumbasis wieder, die von Aliens besetzt wurde. Ihr Weg zurück ans Tageslicht führt durch rund 20 aufregende Level, die durch z. T. Software-beschleunigte Lichteffekte besonders plastisch wirken. Verantwortlich dafür ist die 1996 neu gegründete Spieleschmiede Valve, zusammengesetzt aus ehemaligen Mitarbeitern der 3D-Spezialisten id Software, 3D Realms und Hipnotic. Valve, beheimatet in Kirkland, Washington, verspricht für Half-Life eine einzigartige Gegnerintelligenz, 3D-Support, 3D-Sound und Multi-Player-Optionen. Im November wissen wir mehr.

DAIKATANA

Nachdem sich Eidos die Vetriebsrechte an ION Storm, der neuen Firma von Ex-id-Macher John Romero, gesichert hatte, waren in Atlanta auch gleich erste Bilder des Action-Shooters Daikatana zu sehen. Als Zeitreisender muß der Spieler in vier Zeitzonen nach dem Rechten sehen und in die Geschichte eingreifen. Das auf der Quake 2-Engine basierende Spektakel soll durch Rollenspiel- und Adventure-Elemente zu einem völlig neuen Spielgefühl führen. Insgesamt müssen Sie gegen 64 Monster antreten, wofür Ihnen wohl pünktlich zu Weihnachten rund 32 Waffensysteme zur Verfügung stehen werden.

Christian Bigge



Die düstere Atmosphäre von Daikatana kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, John Romero war zuvor einer der Kreativköpfe bei id Software.

3D-ACTION

Titel:	Hersteller:	erscheint:
Beast Wars	Hasbro/Millenium	3. QT ´97
Bugriders	GT Interactive	4. QT ´97
Daikatana	**Eidos/Ion Storm**	**4. QT ´97**
Defiance	Avalon Hill	Oktober
Earthsiege 3	Sierra	November
Forsaken	Acclaim	Dezember
G-Police	Psygnosis	3. QT ´97
H.E.D.Z.	Hasbro	3. QT ´97
Half Life	**Sierra/Valve**	**November**
Heavy Gear	Activision	Oktober
Hexen 2	Activision/Raven Software	Oktober
Jedi Knight	**LucasArts**	**3. QT ´97**
Lunatic	Eidos	1. QT ´98
MechWarrior 3	MicroProse/FASA Interactive	November
Omikron	Eidos	2. QT ´98
Profiteer	Psygnosis	2. QT ´98
Quake 2	**Activision/id Software**	**4. QT ´97**
Redline	Accolade	September
Riot	Microsoft	2. QT ´98
Shadow Warrior	GT Interactive	3. QT ´97
Shadowmaster	Psygnosis	3. QT ´97
Sin	Activision/Hipnotic	1. QT ´98
Space Bunnies Must Die	Acclaim/Pulse	1. QT ´98
The Fifth Element	Kalisto	September
Turok	Acclaim	Dezember
Unreal	GT Interactive	4. QT ´97
War Gods	GT Interactive	Juli

ACTION

Titel:	Hersteller:	erscheint:
Agent Amstrong	Virgin	August
Aliens vs. Predator	Fox Interactive	1. QT ´98
Atomic Bomberman	Interplay	Juli
Bust-A-Move	Acclaim	August
Captives	Sierra	August
Crucible	Maxis	4. QT ´97
Dark Rift	Vic Tokai	4. QT ´98
Devastator	Topware	3. QT ´97
Die By The Sword	Interplay	November
Drachen Zor	Southpeak Interactive	Oktober
Duckman	Playmates Interactive	n.n.b.
Earthworm Jim 3	Interplay	2. QT ´98
Fighting Force	Eidos	September
Forced Alliance	Ripcord Games	September
Freddy	Topware	3. QT ´97
Frogger	Hasbro	3. QT ´97
Gexx 2	BMG Interactive	November
Goosebumps	Dreamworks Interactive	September
Interstate ´77	Activision	4. QT ´97
Last Bronx	Sega	Dezember
Machine Hunter	Eidos/MGM	August
Meat Puppet	Playmates Interactive	August
Nightfall	Maxis	4. QT ´97
No Respect	Ocean	Juli
Overboard!	Psygnosis	3. QT ´97
Pandemonium! 2	BMG Interactive	Dezember
Postal	Ripcord Games	September
Psybadek	Psygnosis	4. QT ´97
Rascal	Psygnosis	4. QT ´97
Return Fire 2	MGM	4. QT ´97
Sonic 3D Blast	Sega	n.n.b.
Space Girl	Titus	September
Spec Ops	BMG Interactive	Dezember
Steel Legions	Eidos	Oktober
Take No Prisoner	Red Orb	3. QT ´97
The 10th Planet	Bethesda	4. QT ´97
The Show	Topware	2. QT. ´98
Thunderbird	Topware	4. QT ´97
Viper	Ocean/Neon	4. QT ´97
Virtua Fighter 2	Sega	August
Virtua Squad 2	Sega	November
Virtual On	Sega	August
Worms 2	MicroProse/Team 17	August
X-Fire	Sir-Tech	n.n.b.

Longbow 2, F-22 ADF, Red Baron 2, Falcon 4.0...

ABGEHOBEN

Bislang stellte sich für Flugi-Fans beim Titel-Kauf oft die Gretchenfrage: Lieber eine geniale Optik mit weniger fliegerischem Tiefgang oder puristische Grafik und Ultra-Realismus? Nach Atlanta ist das endgültig vorbei. Viele Hersteller traten den Beweis an, daß sich Spieltiefe und geniale Optik durchaus kombinieren lassen...

Zwei Longbows auf Patrouillenflug. Bei Longbow 2 dürfen Sie auch zu zweit in einem Heli Platz nehmen, der 2. Spieler übernimmt dann den Co-Piloten.

LONGBOW 2

Die Spezialisten von Jane's zeigten am EA-Stand die neue Version der Heli-Simulation Longbow. Neben einer komplett neuen Grafikengine, die mit Hilfe des 3D-Supports dynamische Lichteffekte und viermal soviele Details darstellen kann, bastelte man auch am Gamedesign herum. Das Ergebnis können Sie im Herbst bestaunen: Auswahl zwischen drei Heli-Typen (Kiowa, Blackhawk, Longbow), Kampagnen-Generator für Solo- und Multiplayer-Optionen, erweiterte KI der Gegner, Mehrspieler-Optionen via Internet, Modem und Netzwerk für gemeinschaftliches Fliegen (Co-Pilot) und Dogfights.

F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER

Nach dem Eurofighter 2000 wagen sich Digital Image Design nun an Amerikas neue Wunderwaffe, die F-22. Neben deutlich mehr Flugperspektiven für totale Übersicht war auch hier eine neue Grafikengine zu bestaunen, die durch dargestellte Wetterveränderungen, Tageszeiteneinflüsse und transparente Wolkenschichten ein neues Fluggefühl vermittelt. Ein Missions-Generator sorgt für rund 40.000 mögliche Kampagnenstarts in sechs simulierten Ländern. Als Staffelführer über bis zu drei Wingmen müssen Sie die Einsätze auch strategisch planen. Abgehoben werden kann auch im Mehrspieler-Modus spätestens im Winter.

RED BARON 2

Wer weniger Wert auf schnelle Jets legt, sollte sich den September vormerken, dann startet der rote Baron nämlich erneut bei Sierra. Als As im ersten Weltkrieg können Sie sich in mehreren Kampagnen wahlweise auf der Seite Frankreichs, Englands, Amerikas oder Deutschlands die Karriereleiter hochdienen.

Der F-22 Air Dominance Fighter ist die neue Wunderwaffe der Amerikaner. Das Spiel besticht sowohl durch die Grafik als auch durch den Realismus.

Die Cockpits der Maschinen des ersten Weltkrieges wurden für Red Baron naturgetreu nachgebaut. Nach diesem Dorf wartet eine Flugabwehrstellung.

Auch hier sorgt ein Missions-Generator für reichlich Flugstunden.

FALCON 4.0

Im Falcon 4.0-Szenario sollen Sie sich in Korea bewähren. Die Nordkoreaner fallen ihrem Bruderstaat in den Rücken, was sofort zu heftigen Auseinandersetzungen führt. Als Squadron-Leader müssen Sie selbst entscheiden, in welche Kämpfe Sie eingreifen, damit sich der Konflikt nicht ausweitet. Dank 3D-Unterstützung konnte das Falcon-Team die realistischen Texturen der Luftaufnahmen 1:1 in das Spiel übertragen. Bis zu 16 Spieler gleichzeitig dürfen sich ab November in das Getümmel stürzen.

Christian Bigge

Die photorealistischen Landschaftsaufnahmen von Korea sind bei Falcon 4.0 kein Zufall. Bei der Datenerfassung benutzte man Satellitenkarten der Navy.

FLUGSIMULATIONEN

Titel:	Hersteller:	erscheint:
F-15	EA/Jane's	4. QT '97
AHX-1	GT Interactive	3. QT '97
European Air War	MicroProse	September
F/A-18 Hornet	Empire	Juli
F-22 ADF	**Ocean/DID**	**4. QT '97**
F-22 Raptor	Novalogic	3. QT '97
Falcon 4.0	**MicroProse**	**November**
Fighter Squadron	Activision/Parsoft	Oktober
Flight Simulator 98	Microsoft	4. QT '97
Flight Unlimited 2	Eidos/Looking Glass	September
Flying Corpse Gold	Empire	Oktober
Flying Nightmares 2	Eidos	September
Jetfighter Full Burn	Mindscape	November
Joint Strike Fighter	Eidos	Oktober
Longbow 2	**EA/Jane's**	**Oktober**
Mig Alley	Empire	1. QT '98
Red Baron 2	**Sierra**	**September**
Sabre Ace: Konflikt Korea	Virgin	September
Stealth Reaper 2020	GT Interactive	3. QT '97
SU-27 Flanker 2	Mindscape	November
Team Apache	Eidos	1. QT '98
Wings Of Destiny	Psygnosis	1. QT '98
X-Fighters	Sierra	November

SIMULATIONEN

Titel:	Hersteller:	erscheint:
688 Hunter Killer	EA/Jane's	August
Armored Fist 2	Novalogic	3. QT '97
Emergency	Topware	4. QT '97
Greyhounds Of The Sea	Crusader Studios	September
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	4. QT '97
Spearhead	BMG Interactive	Dezember

Softwarehouse Versandhandel

telefonische Bestellannahme 0281 - 25922 & 0281 - 24985

Handleranfragen erwünscht!

BESTELLEN PER INTERNET !!! BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN

http://www.softwarehouse.globvill.de

e-Mail: softwarehouse@globvill.de

Ladenlokal: Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt) Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel Fax: 0281 - 23493

Diese Anzeige beinhaltet nur einen kleinen Auszug aus unserem Gesamtsortiment !!! Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!!

3D Ultra Minigolf	DV	49,95	Heroes of Might & Magic 2	DV	74,95
688i Hunter Killer	DV	74,95	Imperium Galactica	DV	74,95
Atlantis	DV	74,95	Independence Day	DV	74,95
Atomic Bomberman	DV x	i.V.	Interstate '76	EV	69,95
Bundesliga Manager '97	DV	64,95	Jack Nicklaus Golf 4	DV	79,95
Comanche 3	DV x	79,95	Jagged Alliance 2 Deadly Games	DV	74,95
Command & Conquer 2	DV	89,95	Jedi Knight (DF2)	EV x	74,95
Command & Conquer 2 Data	DV	29,95	Lands of Lore 2	DV x	89,95
Command & Conquer SVGA	DV	89,95	Little Big Adventure 2	DV	79,95
Conquest Earth	DV x	79,95	Lost Vikings 2	DA	64,95
Conquest o.t.new world Del.	DV	39,95	MDK	DV	74,95
Daggerfall	DV	74,95	Moto Racer	DV	79,95
Dark Reign	DV	89,95	NBA Live '97	DV	74,95
Demonworld	DV x	69,95	Need for Speed 2	DV	74,95
Der Industriegigant	DV	69,95	Outlaws	DA	74,95
Descent to Undermountain	DV x	79,95	Pandemonium	DV	74,95
Diablo	DA	69,95	POD Planet of Death	DA	74,95
Dominion	DV x	74,95	Pro Pinball - Timeshock	DA	64,95
Dungeon Keeper	DV	74,95	Redneck Rampage	DA	74,95
Earth 2140	DV	49,95	Resident Evil	DV	74,95
Ecstatica 2	DV	74,95	Sean Dundee World Cup Soccer	DV	69,95
Evidence	DV x	74,95	Star Trek Generations	DV	79,95
Extreme Assault	DV	69,95	Starfleet Academy	DV x	69,95
Fallout	DV x	69,95	The Last Express	DV	79,95
Fifa Soccer '97	DV	74,95	Theme Hospital	DV	74,95
Fifa Soccer Manager	DV x	69,95	Trash IT	DV	79,95
Floyd	DV x	74,95	UEFA Championship League	DV	69,95
Formel 1	DA x	89,95	WET - The sexy Empire	DV	69,95
Hattrick WINS !	DV	69,95	World Wide Soccer	DV	74,95
Helicops	DV	49,95	X-Wing vs. Tie Fighter	DA	74,95

DARK REIGN THE FUTURE OF WAR — Die Zukunft des Echtzeit-Strategiespiels — DEUTSCHE VERSION 89,95 DM

PANDEMONIUM! — DEUTSCHE VERSION 74,95 DM

Wir führen außerdem: • Sony Playstation • Nintendo 64 • Lösungsbücher • PC-Hardware • Joysticks Lernsoftware — Wir beraten Sie gern !!!

JETZT BESTELLEN !

DUNGEON KEEPER — BULLFROG — DEUTSCHE VERSION 74,95 DM

jetzt auch in Kleve Gasthausstraße 12 47533 Kleve

... und in Coesfeld Süringstraße 44 48653 Coesfeld

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.-DM Softwarewert Portofrei
Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr
Wir berechnen 20.-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung

DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten, Angebote solange Vorrat reicht
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich

Force Feedback-Technologie

DER DRITTE

Bislang lauschte man während eines Adventures verzückt der Sprachausgabe, oder es gingen einem bei 3D-Spielen schon mal die Augen über, aber wie fühlt sich eigentlich ein Rennspiel-Unfall oder ein Laser-Treffer an? Mittels „Force Feedback" erweitern die Spieleentwickler die Wahrnehmungs-Facetten ihrer Produkte jetzt um einen neuen Sinnesreiz.

Neben der überwältigenden Präsenz 3D-beschleunigter Spiele (der Voodoo-Chip scheint bei den Programmierern das Rennen zu machen) war Force Feedback (engl. für Kraft-Rückkoppelung) das bestimmende Hardware-Thema der E3. Gleich drei Hersteller stellten dort neue Joysticks oder Lenkräder vor, die über Elektromotoren das Geschehen am Monitor an Griff oder Lenkrad weitergeben. CH Products bereits erhältlicher Joystick Force FX läutete mit dieser Technik, die bisher vielleicht unterschätzt wurde, vor wenigen Monaten eine neue Ära für Computerspieler ein. Thrustmaster, Microsoft und besonders die Entwickler ziehen jetzt nach. Insbesondere speziell auf FF abgestimmte Spiele mit entsprechender Schnittstellen-Unterstützung werden ein erweitertes Spielerlebnis vermitteln können.

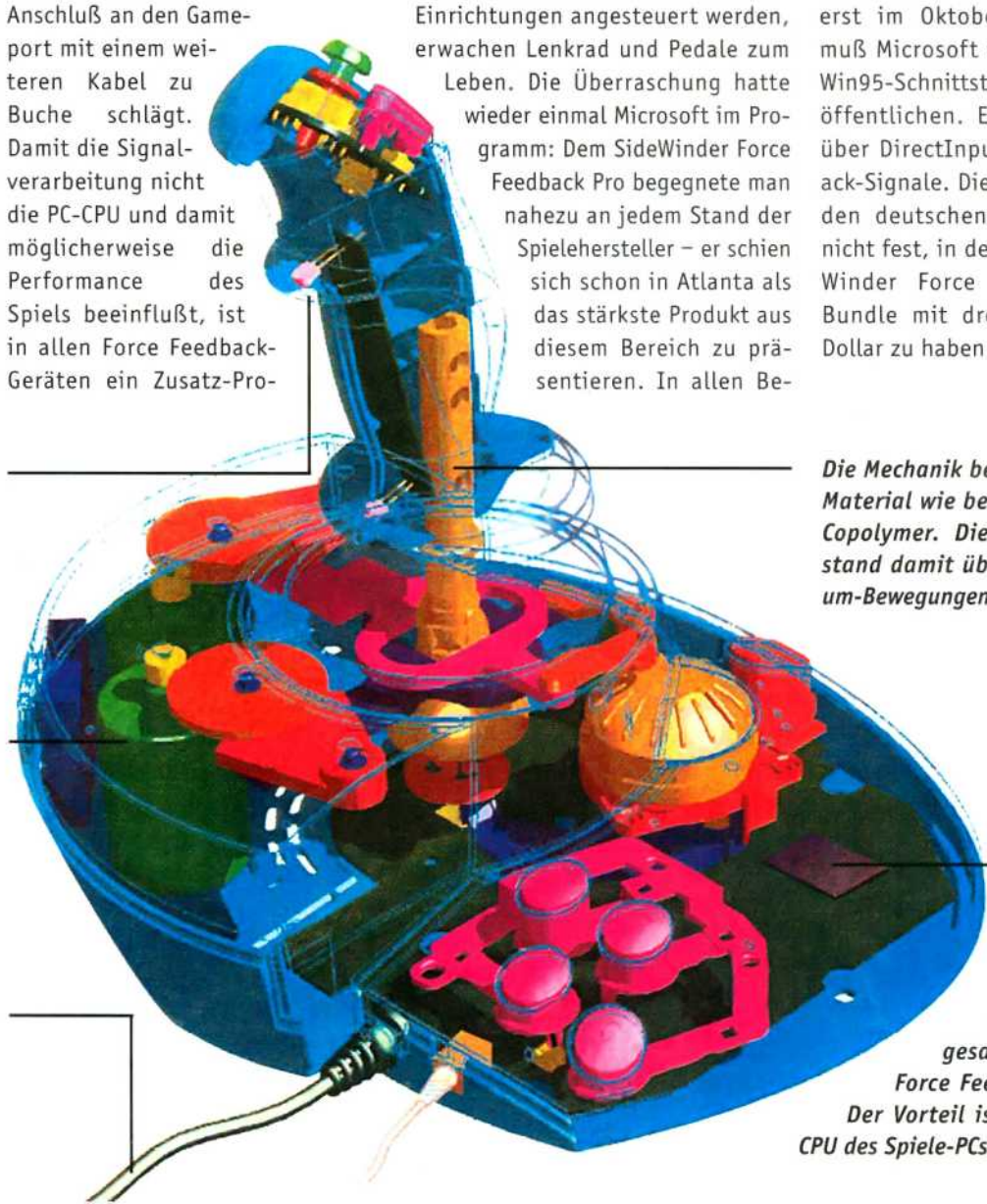
Prozessor und Motoren

Allen Geräten gemeinsam ist das hohe Gewicht, das durch ihr kompliziertes Innenleben bedingt ist. Dort verarbeiten Elektromotoren Rückkoppelungs-Signale aus PC-Spielen und versetzen den Joystickgriff in Bewegung oder lassen am Lenkrad einen deutlichen Widerstand spüren. Benötigt wird dafür eine eigene Stromversorgung, die neben dem Anschluß an den Gameport mit einem weiteren Kabel zu Buche schlägt. Damit die Signalverarbeitung nicht die PC-CPU und damit möglicherweise die Performance des Spiels beeinflußt, ist in allen Force Feedback-Geräten ein Zusatz-Prozessor untergebracht. Er verarbeitet die Signale und übernimmt die Steuerung der Elektromotoren. Ein kurzes Rucken simuliert beispielsweise den Schaltvorgang eines Rennwagens, oder die Hände werden bei einer Fahrt über eine Rallyepiste am Steuer regelrecht durchgeschüttelt. Der Jetpilot bemerkt in eng geflogenen Turns den zunehmenden Widerstand des Steuerknüppels, ebenso wie ein Doppeldecker-Flieger-As das Rückstoß-Verhalten seines Maschinengewehrs zu spüren bekommt.

Thrustmaster und Microsoft

Wirklich neu in Atlanta war Thrustmasters Motorsport GT, das auf dem bekannten Formula T2-Lenkrad- und -Pedal-Set basiert und auch weiterhin mit jedem Rennspiel verwendbar ist. Sobald aber die Force Feedback-Einrichtungen angesteuert werden, erwachen Lenkrad und Pedale zum Leben. Die Überraschung hatte wieder einmal Microsoft im Programm: Dem SideWinder Force Feedback Pro begegnete man nahezu an jedem Stand der Spielehersteller – er schien sich schon in Atlanta als das stärkste Produkt aus diesem Bereich zu präsentieren. In allen Belangen ist Microsofts SWFF Pro anderen Force Feedback-Geräten überlegen. Die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist schneller, die Ansprechzeit der Elektromotoren kürzer, ein ROM-Chip beinhaltet 30 Spezialeffekt-Bewegungen, und Digital-Optik sowie Infrarot-Sensoren sorgen für große Zuverlässigkeit und Genauigkeit. Außerdem verfügt Microsoft mit der SideWinder SDK-Software über ein DirectInput-Programmiertool, das es den Programmierern besonders leicht macht, die Force Feedback-Technologie des SideWinders zu unterstützen. Aber auch wir Spieler dürfen uns auf eine komfortable Systemsteuerungs-Software freuen. Die Game Device Software 2.0 macht die Kalibration und vor allem die Button-Programmierung zu einem Kinderspiel. In den Handel werden die neuen FF-Geräte wohl erst im Oktober kommen, zuvor muß Microsoft nämlich noch seine Win95-Schnittstelle DirectX 5.0 veröffentlichen. Erst sie unterstützt über DirectInput 5.0 Force Feedback-Signale. Die Preisgestaltung für den deutschen Markt steht noch nicht fest, in den USA soll der SideWinder Force Feedback Pro im Bundle mit drei Spielen für 150 Dollar zu haben sein.

Christian Müller



Ein Infrarotsensor teilt dem Joystick mit, daß er in die Hand genommen wird, und startet die Elektromotoren, bis man ihn wieder losläßt. Manche Spiele schalten dann automatisch in den Pause-Modus.

Die Mechanik besteht aus robustem Material wie beispielsweise Acetal-Copolymer. Die Hauptachse überstand damit über 1.000.000 Rundum-Bewegungen.

Zwei Elektromotoren (einer für jede Achse) sind das Herzstück der Technik. Sie übertragen die Kraftimpulse auf den Joystickgriff. Dafür müssen sie aber auch extern an das Stromnetz angeschlossen werden.

Ein eigener Prozessor ist das Gehirn des Joysticks. Er übernimmt die gesamte Steuerung der Force Feedback-Technologie. Der Vorteil ist, daß dadurch die CPU des Spiele-PCs nicht belastet wird.

Wie gewohnt werden Force Feedback-Geräte an den Gameport der Soundkarte angeschlossen. Die Elektromotoren müssen mit einem eigenen Stromkabel versorgt werden.

SINN

FORCE FEEDBACK - SPIELE

An die meisten Entwickler ist die Developer-Version von DirectX5.0 bereits ausgeliefert, das über DirectInput Force Feedback unterstützt.

Activision	*Fighter Squadron: The Screamin' Demons over Europe™; Interstate '77™*
BMG Interactive	*Spearhead™*
EA	*Andretti Racing*
GT	*Tiger Shark™; Unreal™*
Hasbro	*Beast Wars™; Transformers™*
Interplay	*Die By the Sword™*
Interplay	*MDK™*
LucasArts	*Shadows of the Empire™; Battle for Hoth™*
MGM	*RETURN FIRE II ©*
Microsoft	*Microsoft® Flight Simulator 98 Anarchy; CART™; Precision Racing™*
Microsoft®	*Fighter Ace™; Riot*
Ocean	*F22 Air Dominance Fighter*
Sega	*Daytona® USA Deluxe*
Sierra	*EarthSiege3™; Red Baron® II*
Ubi Soft	*POD; F1 Racing Simulation*
Virgin	*Sabre Ace: Conflict Over Korea™*

Der Force FX von CH Products war der erste Joystick, der die Force Feedback-Technologie unterstützte.

Thrustmasters MotorSport GT-Lenkrad basiert auf dem Formula T2, das als Referenzgerät gilt.

Microsofts SideWinder Force Feedback Pro scheint derzeit dank des Programmier-Tools SideWinder SDK das Lieblingskind der Entwickler zu sein.

Die Game Device Software 2.0 erlaubt eine kinderleichte Joystick-Programmierung. Der Clou dabei ist, daß die Einstellungen für einmal konfigurierte Spiele als Set abgespeichert werden können.

MMC®

Die Games Spezialisten

MMC-Bestseller PC CD-ROM

Anstoß 2	79,-
D-Info`97	34,-
Dominion	79,-
Dungeon Keeper	79,-
Extreme Assault	74,-
Floyd*	79,-
Jedi Knights*	79,-
Mercenaries 3DFX*	79,-
Pandemonium	79,-
Redneck Rampage	79,-
X-Wing vs Tie Fighter	79,-

EV = engl. Version, * = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Händleranfragen erwünscht!
Vorbestellung erbeten!

MMC Peripherie-Empfehlung

Maxi Sound 64 Homestudio	399,-
Maxi Sound 32 Wave FX PnP	224,-
Maxi Booster 240	79,-
Maxi Subwoofer 100	109,-
Maxi 3DFX	389,-
CH Bundle Combat Stick/Der Pro Throttle	299,70,-
Thrustmaster Bundle F 16 FLCS/TQS	504,99,-

MMC-Grundgerät: Mini Tower, Pentium Board mit Intel Chipsatz, 3,5" Laufwerk, HDD Wechselrahmen, vormontiert nur **379,- DM**

Wir bieten:

- Network-Gaming (bis 16 PC)
- **Jede** Software vor dem Kauf testen
- Installations-und Update Service
- Scannen, Drucken, Plotten
- Internet
- **Special Event Nights**:
  Jeden Samstag ab 22 Uhr
  Info unter Tel.: 02 21/9 23 31 45

Wir suchen:
Werbe- und Einkaufspartner! · Triple M GmbH · Herr Lankes
Industriestr. 161 c · 50999 Köln · Info-Tel.: 0 22 36/96 24 64 01

Bestellannahme: Mo. – Sa. 10-22 Uhr
Beratung + Verkauf zu den gesetzlichen Öffnungszeiten

Demnächst auch in Münster Ägidiusstr.

MMC – Köln
Luxemburgerstr. 26
50674 Köln
Tel.: 02 21/9 23 31 45
Fax: 02 21/9 23 31 47

MMC – Bochum
Victoriastr. 41
44787 Bochum
Tel.: 02 34/9 12 90 20
Fax: 02 34/9 12 90 21

Versandbedingungen: Alle Preise sind Versandpreise in DM incl. MwSt. zzgl. Versandkosten in Höhe von 11,– DM. Sendungen ab 250,– DM im Inland sind versandkostenfrei. Wir berechnen 30,– DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung.

Vergessen Sie das sture WirtschaftsStudium!

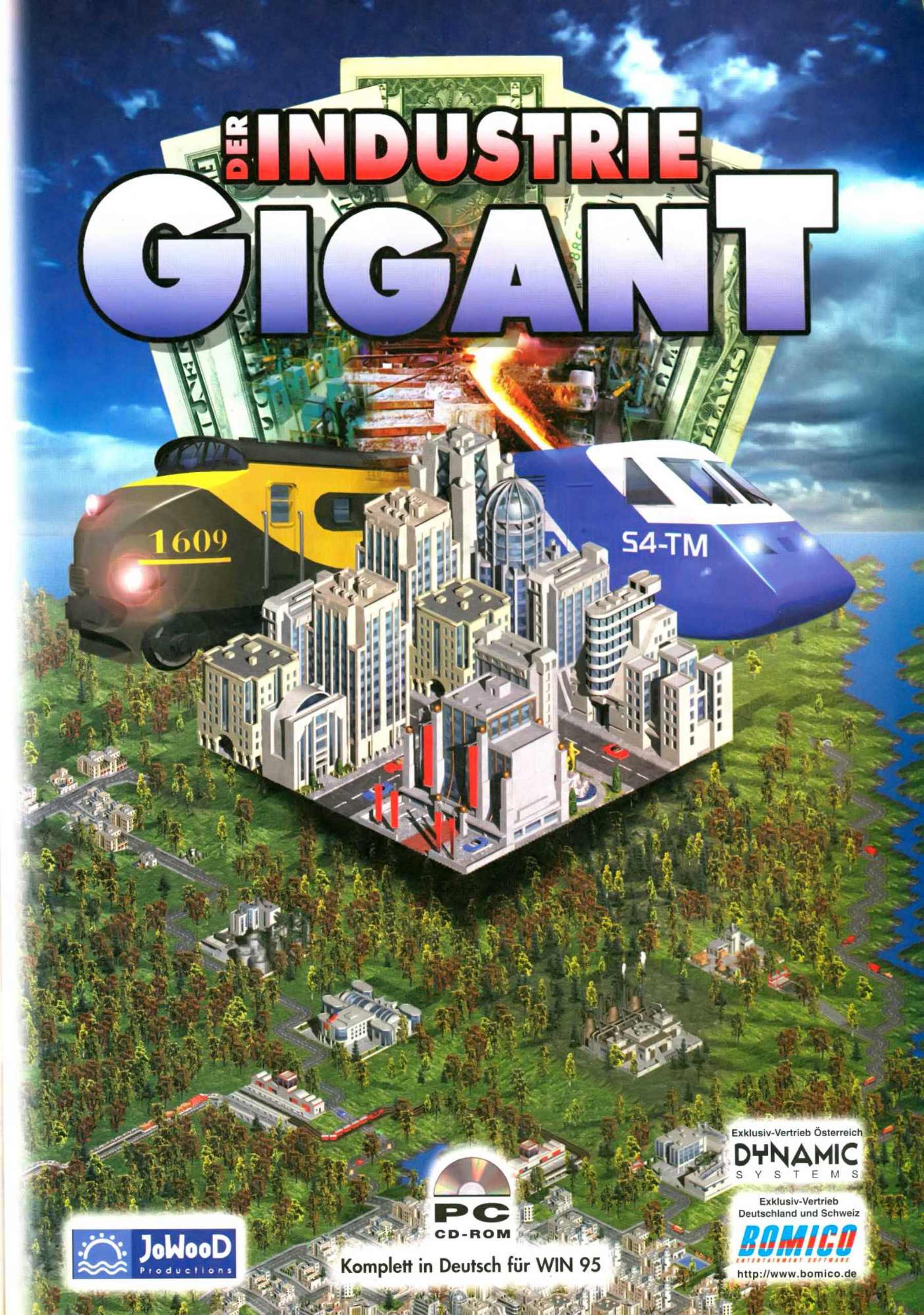
Spielen Sie sich in Echtzeit im komplexen Konzernumfeld an die Spitze!

Bevor Sie die dicke Kohle machen, ist Weitsicht gefragt. Entscheiden Sie sich für die erfolgversprechendsten Industriezweige, die richtigen Produkte zur rechten Zeit und die günstigsten Produktionsstätten. Beweisen Sie ein glückliches Händchen bei der Auswahl der Rohstoffe. Zeigen Sie Köpfchen bei der Auswahl der Abnehmer. Alles liegt in Ihrer Hand: Von der Logistik über die Preisgestaltung bis zur Werbung, die alle Computergegner aus dem Spielfeld schlägt.

Features:

- Spannende Wirtschaftssimulation in Echtzeit
- Vielfältige Industrien und über 30 Produkte
- LKWs, Züge, Monorails und Supraleiterzüge
- Bis zu drei intelligente Computergegner
- Inklusive Editor

Einfache und komfortable Bedienung. Hohe Komplexität – und doch leicht verständlich.


DER INDUSTRIE GIGANT
1609
S4-TM
Exklusiv-Vertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS
Exklusiv-Vertrieb Deutschland und Schweiz
BOMICO
http://www.bomico.de
PC CD-ROM
Komplett in Deutsch für WIN 95
JoWooD Productions

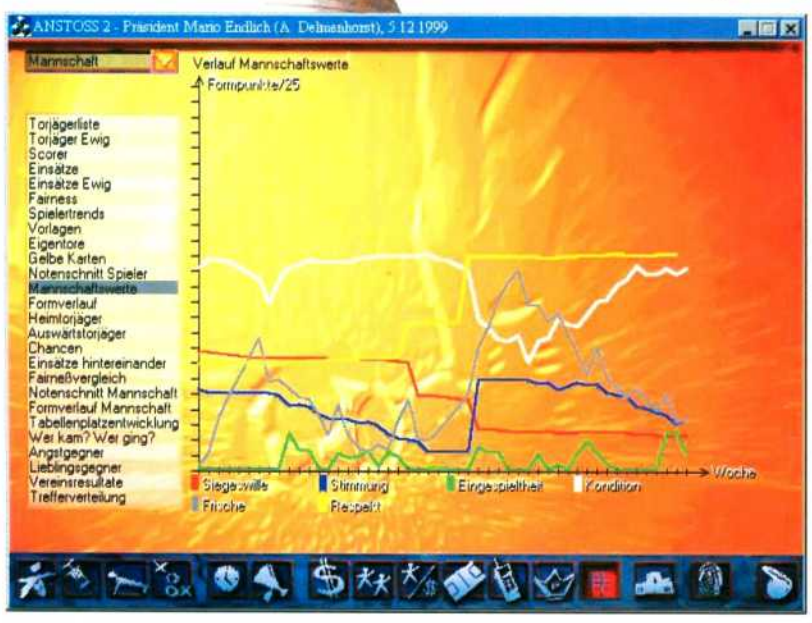
Anstoss 2-Entwickler-Tagebuch, 2. Teil

GOLDEN GOAL

In dieser Ausgabe wollen wir versuchen, Ihnen einen Eindruck zu geben, welche Arbeiten bei der Entwicklung einer Fußballsimulation in der Größenordnung von Anstoss 2 anfallen und was auch organisatorisch bewältigt werden muß, um ein solches Spiel fertigzustellen. Aus diesem Grund haben wir seit Ende April ein kleines Tagebuch geführt.

28. April bis 2. Mai 1997

In dieser Woche geht es vor allem um den Einbau der Interviews in das Spiel. Nachdem die Fertigstellung der Texte und die Umsetzung der Bedingungen bis zum Wochenende erfolgt war, steht nun die eigentliche Fragelogik auf dem Programm. Für jede einzelne Frage müssen detaillierte Bedingungen ausgearbeitet werden, unter denen sie gestellt werden darf. Weiterhin wird am Layout der Statistiken gebastelt. Bei mehr als 100 möglichen Übersichten ist das eine ziemliche Fleißarbeit. Im Hauptprogramm steht der Bereich „Transfermarkt" kurz vor der Vollendung; im Bereich 3D-Darstellung gilt es, die echte Bandenwerbung der Sponsoren auch im Stadion selbst anzuzeigen. Auch grafisch tut sich in dieser Woche einiges. Für den Transfermarkt und das Training wird noch eifrig gezeichnet, der erste Bereich war aber schon bis Mitte der Woche abgeschlossen. Ansonsten laufen unsere Render-Rechner auf Hochtouren. Für die verschiedenen nationalen und internationalen Wettbewerbe werden Pokale in allen möglichen Größen benötigt...



Bei den Statistiken dürfen Sie wählen, ob Sie absolute Zahlen oder anschauliche Grafiken serviert bekommen möchten.

Bei Vertragsverhandlungen können Sie Ihrem Präsidenten die Stimmung sprichwörtlich vom Gesicht ablesen.

5. bis 9. Mai 1997

Zu Beginn der Woche wurden die Arbeiten an den Interviews endgültig abgeschlossen. Endlich! Der Statistikbereich benötigt dafür noch etwas Zeit, da hier doch sehr viel Layout-Arbeit ansteht. Dienstag und Mittwoch wurden die Sprachaufnahmen für die Reporterkommentare durchgeführt. Natürlich gibt es auch noch an anderen Stellen im Programm etliches an gesprochenen Texten, z. B. bei Pressekonferenzen oder bei den optionalen Quizfragen. Auch die ersten Musikstücke und diverse Soundeffekte sind nun bereits in das Spiel integriert. Der Rest der Programmierabteilung ist währenddessen mit dem Einbau von Grafiken beschäftigt. Dutzende von Animationen müssen gesetzt, Buttons und Regler mit Grafik versehen werden usw. Mittlerweile ist auch schon der Freiflug durch das eigene Stadion möglich (in echtem 3D). Sieht echt cool aus! Umgehend wird mit dem Bau der Stadien begonnen. Dicke Wälzer mit Informationen über alle möglichen Arenen in ganz Europa werden besorgt und ausgewertet. Da wir für das Ermitteln von Derbys und für das Wetter auch die genauen Orte der Vereine auf einer Karte einzeichnen müssen, verbessern sich unsere Geographiekenntnisse in diesen Tagen ganz deutlich, was auch die eigene Urlaubsplanung voranbringt (Urlaub???). Im Renderbereich sind wir gerade dabei, die Sequenzen für die Beförderung und Degradierung des Trainers zu erstellen. Damit werden im Spiel über 20 Sequenzen enthalten sein, von denen nur noch einige wenige für die endgültige Fassung durchgerechnet werden müssen. Eine weitere wichtige Aufgabe, an der derzeit fünf von uns arbeiten, besteht im Setzen der Spielszenen, die schließlich einen der wichtigsten Teile des Spiels darstellen. Wir haben uns das ehrgeizige Ziel gesetzt, mehr als 1.500 Szenen zu integrieren, etwa 400 davon sind bereits jetzt fertig. Begonnen haben wir mit Ecken, Freistößen sowie gelben und roten Karten.

12. bis 16. Mai 1997

Die Schwerpunkte dieser Woche sind der Grafikeinbau und das Setzen von Spielszenen. Bis zum Freitag haben wir über 600 Sze-

Sehr schön! Ascaron strebt für die fertige Version genau 2.000 (!) Spielszenen an. Bei Freistößen bilden die Gegner sogar Mauern.

Vor Spielerkäufen stehen Ihnen unzählige Analyseverfahren zur Auswahl. Auf jeden Fall empfiehlt sich ein Probetraining.

nen mit Ausnahme der Soundkulisse komplett fertig. Nun wird auch kräftig aus der Distanz geschossen. Schlechte Karten für die Goalies. Als neues Feature haben wir in unseren Torszeneneditor eine Zoomfunktion integriert, die uns noch aufwendigere Kamerafahrten ermöglicht. Für die Datenerfassung erhalten wir endlich ein Buch, das die englischen Spielernamen nach Vereinen auflistet.

20. bis 23. Mai 1997

Der Mittwoch war ein wichtiger Tag, die letzten Grafiken sind fertiggestellt und müssen jetzt „nur" noch eingebaut werden. Außerdem wurde beschlossen, ab sofort als Ausgleich jeden Mittwoch eine Runde Fußball zu spielen. Spaßig! Donnerstag gab es eine Premiere. Die allererste vertonte Spielszene war auf dem Bildschirm zu bewundern. Das Ergebnis konnte sich hören lassen. Noch viel wichtiger aber war, daß diese Szene nun nicht mehr auf den Editor beschränkt war. Nein – auch im Spiel selbst können wir nun beliebige Szenen aufrufen und abspielen. Bei den Szenensetzern waren nun vor allem Angriffe durch die Mitte und über die Flügel angesagt. Ansonsten stand die Woche im Zeichen des Sounds. Das Musikkonzept war noch einmal verfeinert worden, und jede Menge zusätzliche Samples wurden eingebaut.

In den Spielszenen sind beinahe alle Spieler in Bewegung, daher wirken Sie sehr realistisch.

26. bis 30. Mai 1997

Mitte der Woche fiel die Entscheidung, den Mastertermin (also das Datum, an dem die Version für den Verkauf fertig sein muß) auf den 20. Juli festzusetzen. Ein früherer Termin wurde zugunsten einer vernünftigen Testphase mit umfangreichen Langzeittests gestrichen. Bei dem ersten dieser Langzeittests zeigten sich interessante Resultate. Nach einigen Jahren waren die Mannschaften im Schnitt deutlich zu alt, so daß wir die Routine für das Karriereende eines Spielers nochmals überarbeiten mußten. Auf dem Transfermarkt entwickelten unsere Tester interessante Strategien, um sehr schnell an sehr viel Geld zu kommen. Da die Ablöse eines Spielers noch keine Konsequenzen auf das Interesse der Computervereine an einem Spieler hatte, wurden mit Vorliebe Spieler mit einer hoffnungslos übertriebenen fixen Ablöse auf die Transferliste gesetzt. Eine Milliarde war so schnell verdient. Jetzt geht das nicht mehr, hähähä! Positiv: Auch nach sieben Spieljahren war das Programm noch nicht ein einziges Mal abgestürzt – oh Wunder! Ende der Woche wird auch das Handbuch fertig und kann nun gesetzt werden. Es wird relativ klein werden, dafür verfügt Anstoss 2 allerdings über eine riesige Online-Hilfe. Sie können dann alles Wissenswerte über das Spiel erfahren, ohne den Blick vom Bildschirm nehmen zu müssen. Uns bietet sich dafür die Möglichkeit, viele Details und Tips aufzunehmen, die sonst aus Platzgründen einfach wegfallen würden. Gesetzt wurden in dieser Woche vor allem Fouls und Schwalben. Wie in der Realität zeigte sich auch hier, daß die gleiche Szene aus unterschiedlichen Kamerapositionen plötzlich ganz anders aussieht, nicht wahr, Herr Möller...?

2. bis 6. Juni 1997

Der letzte größere Teil, der Spielbericht, wurde am Dienstag endgültig fertiggestellt. Eigentlich sind jetzt nur noch Kleinigkeiten einzubauen. Lediglich der Grafikeinbau benötigt weiter seine Zeit. Besonders die langen Compilier- und Linkzeiten machen unseren Programmierern das Leben schwer. Schon eine kleine Änderung an einer Grafik zieht minutenlange Wartezeiten nach sich, bis sie im Programm wirklich sichtbar wird. Highlight in dieser Woche sind die Animationen für die verschiedenen Trainingsarten. Allgemein ist die Stimmung durch den jetzt feststehenden Mastertermin sehr gut, und die restliche Arbeit scheint überschaubar. Die

Noch regt sich der Spielmacher mit der Nummer 10 auf („Ist das Möller?"), doch es nützt nichts, der Schiedsrichter zückt unbarmherzig die gelbe Karte.

Dieser Ball trifft gleich den Kameramann, woraufhin das Bild kurz schwarz wird.

1.000ste Spielszene ist fertig, wir liegen gut im Zeitplan. Tätlichkeiten, Verletzungen, Jubelszenen, Frustausbrüche, Abseitssituationen und mit der Hand erzielte Tore sorgen nun für jede Menge Abwechslung im Spiel und machen auch beim Setzen viel Spaß. Bei der Vertonung befinden wir uns mittlerweile auch schon bei vollen 500 Samples. Jetzt ist auch Zeit für kleine Zusatzeffekte. So kann es schon einmal vorkommen, daß im Spiel ein Schiedsrichterassistent umgeschossen wird – oder der Ball eine Kamera trifft und der Kameramann mit einem Schrei nach hinten umfällt.

9. bis 14. Juni

Unsere Programmierer sind dabei, noch letzte kleine Features zu integrieren, z. B. die freie Vergabe der Trikotnummern zu Saisonbeginn. Außerdem kann nun vor der Saison auch ein neues Trikot ausgewählt werden, um den Fans zusätzliches Geld aus der Tasche zu ziehen. Bei den Spielszenen werden wir in dieser Woche vermutlich die 1.200er Marke erreichen. Wahnsinn! Als letzte Punkte auf unserer Liste sind nur noch die Konter, die Abwehrfehler und einige Freistoßvarianten offen. Da wir schneller sind als gedacht, werden wir voraussichtlich noch eine Reihe von Zusatzszenen erstellen können. Die magische Zahl „2.000" macht erstmals die Runde. Mega-Wahnsinn! Ein wichtiger Punkt in dieser Woche ist die Datenerfassung. Diese ist nicht unproblematisch, da zur Zeit natürlich jede Menge Trainer- und Spielerwechsel anstehen. Vermutlich werden wir bis zum letzten Tag vor der Veröffentlichung des Spiels an den Daten arbeiten. Bei 12.000 Spielern gibt es viel zu tun...

Die Abseitsfalle lohnt sich nur, wenn sie vorher lange trainiert wird.

Nach dem 17. Juni...

Noch haben wir fast einen Monat Zeit bis zur Veröffentlichung. Bei den Szenen stehen noch mindestens 400 Stück aus, aber hier sind wir, wie gesagt, sehr optimistisch, daß wir noch einiges drauflegen werden können. Schwerpunkt der nächsten Wochen wird das Debugging sein. Zwar läuft unser Programm bereits sehr stabil, aber natürlich tauchen beim jetzigen Entwicklungsstand immer wieder Fehler auf. Jeder Tester hat zusätzlich seine eigenen kleinen Wünsche und Verbesserungsvorschläge. Dem einen ist die Bilanz noch etwas zu kompliziert, der andere möchte, daß die Kamera bei den Spielszenen noch etwas näher heranfährt, ein dritter findet, daß es zu viele Elfmeter gibt. Einen guten Monat für das Feintuning haben wir noch, da können solche Dinge in aller Ruhe geklärt werden. Arbeit gibt es auch noch im Bereich Online-Hilfe, die natürlich 100%ig auf das Programm abgestimmt werden muß. Sobald sich auch nur eine Kleinigkeit ändert, muß diese Änderung umgehend berücksichtigt werden. Alleine der Einbau von Verweisen und Sprüngen in den Text ist eine Heidenarbeit. Zu guter Letzt darf natürlich ein Installationsprogramm nicht fehlen. Da es ziemlich knapp wird, Anstoss 2 noch auf nur eine CD zu bringen, werden wir einiges packen müssen. Wir wollen auf alle Fälle vermeiden, daß später während des Spielens ständig die CD gewechselt werden muß.

Das tut weh! Hoffentlich hat er das Suspensorium angelegt.

Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, dann müßte Anstoss 2 eigentlich jeden Tag bei Ihrem Händler verfügbar sein. Sie können also selbst sehen, ob wir es rechtzeitig geschafft haben. In der nächsten Ausgabe der PC-Action werden wir Sie dann schon mit jeder Menge Tips & Tricks versorgen...

Gerald Köhler, Ascaron

Foul oder Schwalbe? Nicht immer enscheidet der Schiri gerecht.

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion
Herbert Aichinger

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw).

Die PC Action 09/97 erscheint am 20. August 1997

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel PC Action
© Eidos

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Der gesamten Auflage liegt die redaktionelle Beilage „Conquest Earth – Das Manifest" bei.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab Mai 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): **0911 -2872-140**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 1997 139.755 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM

Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder PC Action-Test wird von einem Haupttester erstellt. Die Auswahl erfolgt nach Genre-Vorlieben. Christian Müller beschäftigt sich mit Actionspielen, Simulationen und Adventures, Christian Bigge läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in WiSims. Herbert Aichinger liebt Adventures und Actionspiele, Alexander Geltenpoth scheint als Stratege geboren und verfaßte und übersetzte bereits etliche Rollenspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

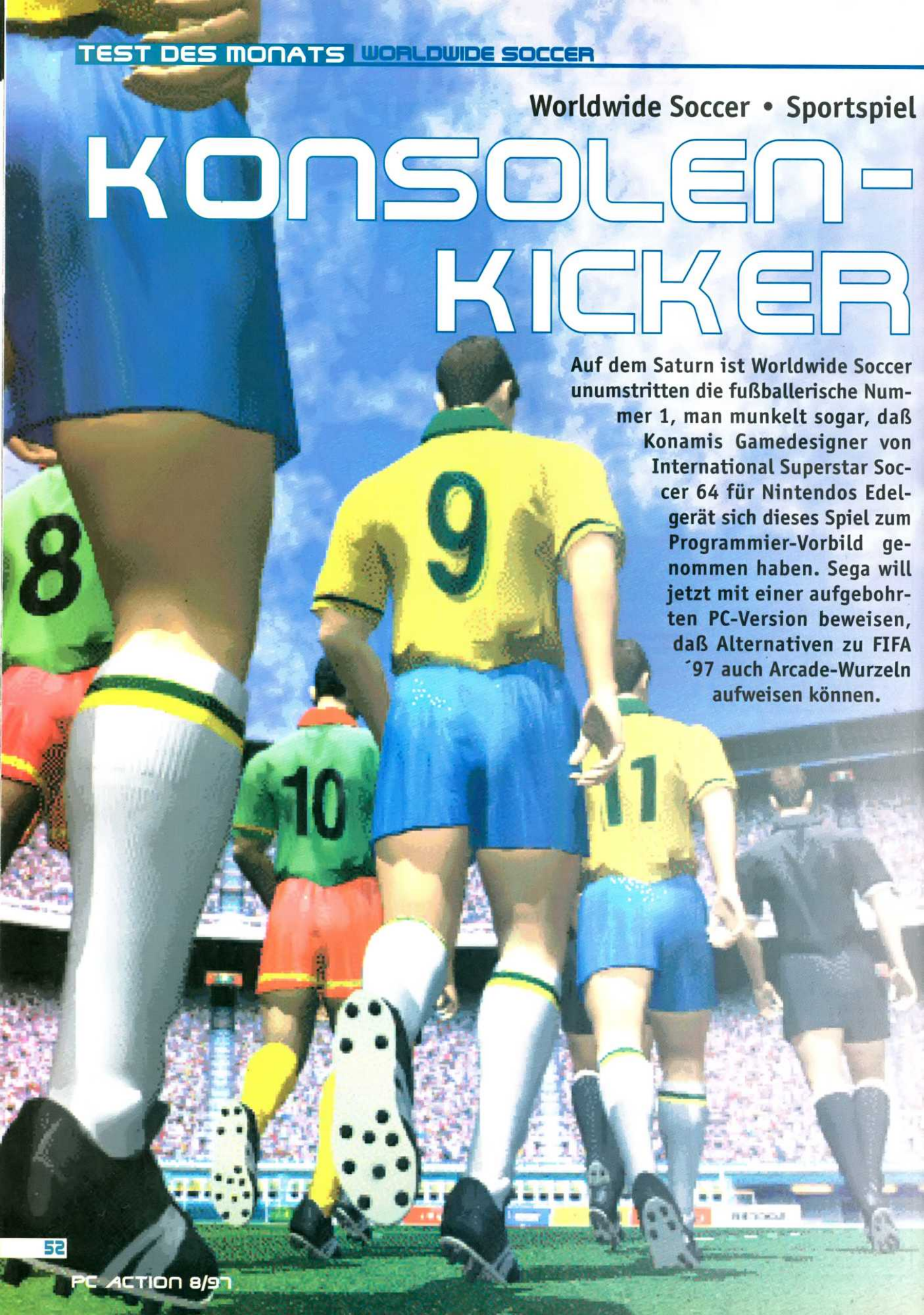
UNTER DER LUPE: WORLDWIDE SOCCER

Christian M.:
Ehrlich gesagt konnte ich Fußballspielen am PC bislang nur recht mühsam etwas abgewinnen. Was es mir aber bei Worldwide Soccer ziemlich angetan hat, ist der Netzwerk-Modus. Da geht es auch einmal im Team rund, und gelungene Kombinationen machen auch im Netzwerk-Modus verdammt viel Spaß.

Alex:
Ich selbst konnte für diese Sportart noch nie große Begeisterung entwickeln. Einzige Ausnahme sind die vielen Möglichkeiten für taktische Spielzüge, allerdings bevorzuge ich selbst die Zuschauerposition. Hier entpuppte sich allerdings das eine oder andere Spielchen der Kollegen als fast so interessant wie ein Länderspiel.

Christian B.:
Mit Sean Dundee und Worldwide Soccer gibt's diesen Monat gleich doppelten Grund zur Freude. Für Ubi Soft spricht das furiose Volleyspiel, für Sega die exzellenten Animationen, die z. B. Dribblings erst richtig klasse aussehen lassen. Kuriosum am Rande: Für Worldwide Soccer wirbt mit „Icke" Häßler ausgerechnet ein Mannschaftskamerad von Sean Dundee.

Herbert:
Zugegeben, wenn ich bei World Wide Soccer einen Blick auf Herrn Bigges Monitor werfe und sehe, was ein Sport-Profi aus diesem Spiel herauskitzeln kann, finde ich das schon beeindruckend. Trotzdem werden Fußball-Games für mich persönlich wahrscheinlich auf immer und ewig böhmische Dörfer bleiben, da sind halt einfach zu wenig Rätsel drin.



Worldwide Soccer • Sportspiel

KONSOLEN-KICKER

Auf dem Saturn ist Worldwide Soccer unumstritten die fußballerische Nummer 1, man munkelt sogar, daß Konamis Gamedesigner von International Superstar Soccer 64 für Nintendos Edelgerät sich dieses Spiel zum Programmier-Vorbild genommen haben. Sega will jetzt mit einer aufgebohrten PC-Version beweisen, daß Alternativen zu FIFA ´97 auch Arcade-Wurzeln aufweisen können.

Worldwide Soccer PC wird als Hybrid-CD ausgeliefert, die neben einer "normalen" Version auch eine spezielle MMX-Variante enthält, besondere 3D-Unterstützung ist nicht vorgesehen. Vorweggenommen: Die MMX-Version unterscheidet sich bis auf minimale Geschwindigkeitsvorteile kaum einen Deut vom ursprünglichen PC-Spiel. Daß dieses seinen Spielhallen-Charme und Ursprung erst gar nicht verleugnen möchte, wird spätestens nach dem Blick auf die Menüs klar, die 1:1 vom Saturn übernommen wurden und sich ebenso schnell wie komfortabel mit dem Gamepad steuern lassen, eine Mausbedienung ist erst gar nicht vorgesehen. Schauen wir aber zunächst auf die „inneren" Werte von Worldwide Soccer PC, denn da gibt es fast durchweg Erfreuliches zu entdecken. Insgesamt 48 Nationalteams stehen Ihnen in fünf verschiedenen Wettbewerben zur Verfügung. Neben obligatorischen Freundschaftsspielen dürfen Sie eine gesamte WM samt Qualifikation durchspielen, eigene Ligen und Pokalrunden erstellen oder sich im Elfmeterschießen üben. Da die Mannschaften aus lizenzrechtlichen Gründen leider nicht aus den Originalspielern zusammengesetzt sind, liefert Sega kurzerhand einen Teameditor mit.

Ein typisches WWS-Tor in der Entstehung. Am linken Flügel bricht der Außenstürmer durch und flankt in den Strafraum, in dem der Torhüter dem heranfliegenden Kopfballschützen selten etwas entgegenzusetzen hat.

Taktik-Trick

In Sachen Spielsystem und Taktik-Auswahl überrascht Sega erneut. Für ein Arcade-Game durchaus ungewöhnlich: Worldwide Soccer lassen sich derart mannigfaltige Varianten entlocken, daß selbst ein Christoph Daum seine helle Freude daran hätte. Zunächst einmal sollten Sie herausfinden, wo die Stärken Ihres Teams stecken. Ballkünstlern wie den Brasilianern kann eine offensive Spielweise kaum verwehrt werden, während die deutsche Nationalmannschaft schon immer aus einer gesicherten Abwehr heraus agierte. Einstellungen dieser Art sind genausowenig ein Problem wie die besondere Bevorzugung eines Flügels. Vielleicht haben Sie ja gerade auf der rechten Seite ein paar Stars versteckt und können auch eine Traum-Kombo mit Ihrer Mickertruppe überraschen. Haben Sie Ihre Spielweise ausgewählt, ist das System an der Reihe. Zwölf verschiedene Aufstellungen werden angeboten, zu klassischen 4-3-3 oder 4-4-2-Systemen gibt's noch tatsächlich existierende Varianten dazu. Klar, daß im Spiel die Berti-Truppe ganz klassisch und voreinge-

Die recht peinlichen Zwischensequenzen nach Toren auf der Anzeigetafel sind ein Relikt der Konsolen-Version und müßten nicht sein.

ANIMATIONEN

Die folgenden Spielanimationen sind lediglich innerhalb eines Matches entstanden. Dutzende weitere ähnlicher Qualität finden sich eigentlich in jedem weiteren WWS-Spiel.

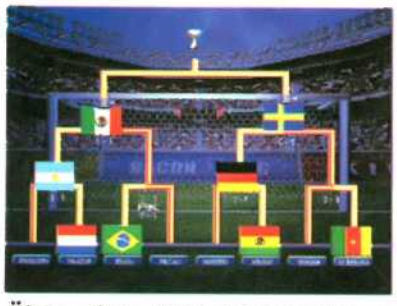
ZOOMSTUFEN

Worldwide Soccer hält durch die drei Perspektiven eigentlich für jeden Geschmack die richtige Optik bereit, da alle vier Kameras entsprechend eingestellt werden können.

Zoomansicht

Normale Perspektive

Weitwinkel



Über den Verzweigungsbaum verfolgen Sie den Turnierverlauf, zu dem auch Statistiken ausgegeben werden.

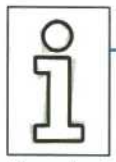
stellt mit dem 3-5-2-Bollwerk aufläuft, während unsere holländischen Nachbarn auf das bewährte Ajax-4-3-3 setzen.

Bewegungskünstler

Bevor Sie den Fuß auf das Spielfeld setzen, können Sie sich zunächst einmal Ihre Lieblingskamera und eine Zoomstufe auswählen (siehe Kasten). Hier muß allerdings der kritische Zeigefinger ausgepackt werden, denn die Einstellungsmenüs erreichen Sie zwar recht komfortabel über die F3-Taste, einen Wechsel des Spielmodus verkraftet das Windows-only Programm aber erst nach einem kleinen Reset, bei dem Sie die gesamte Spielstart-Prozedur noch einmal über sich ergehen lassen müssen. Egal, denn dafür werden Sie auf dem Spielfeld entschädigt. Vorausgesetzt, Sie haben einen echten Turbo unter dem Schreibtisch stehen (siehe PCA-Prüfstand), werden Sie Zeuge der realistischsten Animationen, die dem PC-Fußballfreak bisher untergekommen sind. Motion Capturing machte es einmal mehr möglich. Dieses gelang allerdings so detailliert, daß selbst Ausfallschritte bei Dribblings, Übersteiger, Verstolperer und spektakuläre Blutgrätschen eingebunden wurden. Angesichts der mittlerweile zum Standard gehörenden Bewegungsabläufe wie Fallrückzieher, Hechtkopfbälle oder Hackentricks würde selbst ein Dariusz Wosz in Ehrfurcht erstarren. Hat man sich hier vielleicht von Icke Häßler etwas abgeschaut?

Perfekte Kontrolle

Sega empfiehlt zur Steuerung seiner Kicker das SideWinder-Gamepad von Microsoft, und das nicht nur, weil damit bis zu vier Spieler an einem PC gegeneinander antreten können (zusätzlich gibt's eine Netzwerk-Option). Die vielfältigen Steueroptionen von WWS lassen sich damit tatsächlich am besten bewältigen und leicht erlernen. Die drei oberen Tasten werden dabei mit den Funktionen für Flachpaß, hohen Paß und Schuß belegt, mit den Zeigefingertasten auf der Pad-



„ICKE" ALS WERBETRÄGER

Für PR-Aktivitäten konnte Sega Deutschland den Fußballnationalspieler Thomas Häßler vom Karlsruher Sportclub gewinnen. Bei der Vorstellung äußerte sich der sympathische Berliner auch zu Worldwide Soccer.

Woher rührt denn Ihre Leidenschaft für Computer- und Videospiele?

Häßler: *Es stimmt, daß ich ein großer Computer- und Videospiel-Fan bin. In meiner Freizeit setzte ich mich ganz gerne mal vor den Bildschirm – das entspannt mich und macht mir einfach Spaß.*

Warum engagieren Sie sich für Sega und Worldwide Soccer PC?

Häßler: *Sega-Fan bin ich schon seit 15 Jahren, das ist praktisch eine Herzenssache. Der Sega Saturn gefällt mir als Video-Konsole echt gut, und die Spiele sind einfach klasse. Ich konnte Worldwide Soccer PC ja schon im Vorfeld testen, und seitdem ist das Spiel mein absoluter Favorit. Das Gameplay ist super und die eingefangene Stadionatmosphäre wirklich einmalig, fast wie beim echten Spiel.*

PC Action meint dazu:

Etwas dick aufgetragen, Herr Häßler, aber ganz unrecht haben Sie ja nicht!

PC ACTION PRÜFSTAND

Fenster, 320x240 wenig Details

Fullscreen, 320x240 mittlere D., 256 Farben

Fenster, 640x480 mittlere D., 256 Farben

Fullscreen, 640x480 volle Details, HighColor

	Fenster, 320x240 wenig Details	Fullscreen, 320x240 mittlere D., 256 Farben	Fenster, 640x480 mittlere D., 256 Farben	Fullscreen, 640x480 volle Details, HighColor
Intel P90, 16 MB, Spea Mirage 2MB 4fach-CD-ROM	gerade noch spielbar	sehr ruckelig	unspielbar	unspielbar
AMD K5166, 16 MB, Elsa Winner 2000 AVI, 2 MB 8fach-CD-ROM	optimal	gut spielbar	gerade noch spielbar	sehr ruckelig
Intel P166, 32 MB, Elsa Trio 1000V, 2 MB 12fach-CD-ROM	optimal	gut spielbar	gerade noch spielbar	sehr ruckelig
Intel P200MMX, 32 MB, Hercules Terminator 3D, 4 MB 12fach-CD-ROM	optimal	optimal	gut spielbar	gerade noch spielbar

HEISSE ZEITEN!

PC-Games	CD
688i Hunter Killer (dt., Win95) *	79,99
Atlantis (dt.)	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.)	29,99
Comanche 3.0 (dt.)	79,99
Dark Reign (dt.) *	89,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.)*	39,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Industriegigant (dt., Win95)	**79,99**
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Dominion (dt.) *	69,99
Earth 2140 (dt.)	39,99
Extreme Assault (dt.)	69,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Floyd (dt.) *	79,99
Formel 1	89,99
Formula Karts *	69,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.) *	79,99
Imperium Galactica (dt.)	79,99
Interstate '76	69,99
Jack Nicklaus 4 (Win95) *	79,99
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,99
Jedi Knights *	89,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Little Big Adventure 2 (dt.) *	79,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.) *	89,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
MDK Special Edition (dt.)	**AKTION! 59,99**
Monster Trucks *	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Outlaws	79,99
Pandemonium	79,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	89,99
Redneck Rampage (dt.)	69,99
Resident Evil (dt.) *	79,99
Schleichfahrt (dt.)	79,99
Star Trek: Generations (dt.)	79,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
Tomb Raider (dt.)	69,99
UEFA Champions League 96/97	**AKTION! 55,00**
Vermeer (dt.)	59,99
Wet – The Sexy Empire (dt.) *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
Zork Special Edition (dt.) *	89,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Ancient Empires (dt.)	29,99
Aces of the Deep (dt.) *	19,99
Bleifuss 1 *	29,99
Civilization 2 (dt.)	**49,99**
Civilization 2 Scenarios (dt.)	**29,99**
Civil War General (dt.)	39,99
Conqueror AD (dt.)	29,99
Conquest Deluxe (dt.)	35,99
Creatures (dt.)	39,99
Creatures Genepool Zusatzdisk (dt.)	19,99
Crusader No Regret (dt.)	**29,99**
Cyberia 2 (dt.)	29,99
Cyberstorm (dt.) *	29,99
Cyberwar (dt.)	19,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Gene Machine (dt.) *	19,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	39,99
M.A.X. (dt.)	49,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	39,99
North & South	9,95
Racing Pack: *Indycar Racing 2, Nascar Racing 1 incl. Track Pack*	39,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Shattered Steel (dt.)	29,99
Star Trek: A Final Unity (dt.)	29,99
Temptation: *Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, Indycar Racing*	**komplett nur 19,99**
Tie Fighter (dt.)	49,99
Ultima 8 (dt.)	29,99
Urban Runner (dt.)	39,99
WarCraft 2 (dt.) *	49,99
Worms (dt.)	29,99

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot! Fordern Sie unseren kostenlosen 100-seitigen Versandkatalog an!

Fast geschenkt!

Aufschwung Ost
Fade to Black
Flight Commander 2
Hokum KA 50
Magic of Endoria
Nectaris
NHL Hockey 95
Riddle of Master Lu
Thunderhawk 2

jeweils für PC

je 9,99

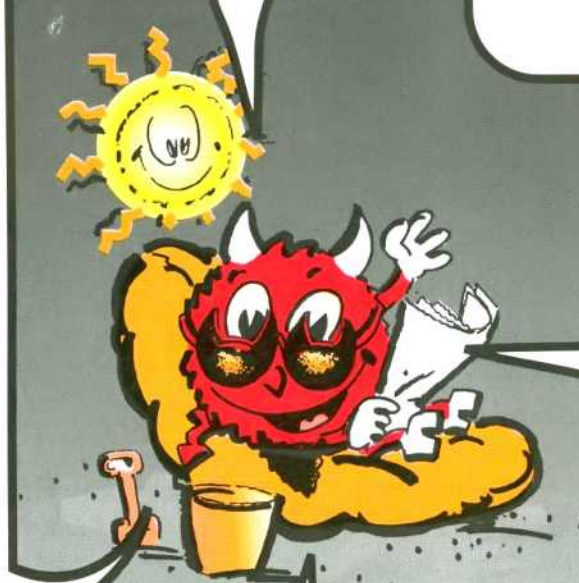
Unser Tip des Monats:

Dungeon Keeper

Was lange währt, wird endlich böse!
Bullfrog's Echtzeit-Strategie-Rollenspiel kann mit wirklich neuen und perfekt umgesetzten Spielideen aufwarten.
Lassen auch Sie sich von dem Bösen in seinen Bann ziehen – es wird Sie so schnell nicht mehr vom Bildschirm loslassen!

dt., CD-ROM *

79,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Shannara
dt., CD-ROM
29,99

"Z"
dt., CD-ROM
29,99

Shell Shock
dt., CD-ROM
15,99

Dungeon Master 2
dt., CD-ROM
15,99

Pro Pinball: Timeshock

dt., CD-ROM *
79,99

Ecstatica 2

dt., CD-ROM *
79,99

Conquest Earth

Fotorealistische Grafik und neuartige Cinematic-Video-Sequenzen schaffen echte Kinoatmosphäre in diesem neuen 3D-Echtzeit-Strategie-Action-Hammer mit Acht-Spieler-Netzwerk-Option.

dt., CD-ROM * **79,99**

007

Die ultimative James Bond Kollektion mit Filmszenen, Fotos, Infos uvm.aus allen Bond-Filmen auf 2 CD's (dt.)!
Action-Entertainment der Extraklasse!

69,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Media Point

Unsere Filialen:

NEU! Ab 1.8.97

Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Neukölln	**Berlin – Friedr.hain**	**Berlin – Steglitz**	**Berlin – Mitte**	**Hamburg – Harvesteh.**	**Dortmund**	**???**
Jonasstraße 28/29	Petersburger Straße 94	Schloßstraße 129	Alexanderplatz 6	Grindelberg 73-75	Rheinische Straße 85	Demnächst auch
Tel.: (030) 621 60 21	Tel.: (030) 427 80 790	gegenüber Forum Stegl.	gegenüber Forum Hotel	Tel.: (040) 429 11 139	Tel.: (0231) 914 25 24	in Ihrer Nähe!
Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Steglitz	**Berlin – Spandau**	**Berlin – Tegel**	**Bernau**	**Bremen**	**Koblenz**	Haben Sie Interesse
Bismarckstraße 63	Nonnendammallee 82	Brunowstraße 10	Zepernicker Chaussee	Hanseat.hof 9-Llodyhof	Rizzastraße 44	an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 131	Tel.: (030) 383 02 191	Tel.: (030) 434 90 991	im "Forum Bernau"	Tel.: (0421) 16 80 80	Tel.: (0261) 914 10 85	Tel.: (030) 794 72 10

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
(030) 794 72 111

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

DER NACHFOLGER

Insgesamt stehen Ihnen vier verschiedene Ansichten zur Verfügung, die Sie jeweils in drei Zoomstufen (siehe Kasten) anwählen können. Auf unseren Bildern haben wir die voreingestellte mittlere Zoomstufe dargestellt. Bei Standardsituationen wie Torabschlägen, Eckbällen oder Freistößen wird vom Programm eine voreingestellte Perspektive angewählt.

Zielkamera

Bei dieser Perspektive verfolgen Sie das Geschehen von der Torlinie aus. Während in der normalen Zoomstufe kaum Übersicht herrscht, gelingen in der Weitwinkel-Ansicht auch Kombinationen über größere Entfernungen.

Isometrische Kamera

Die isometrische Ansicht war für uns die beste Wahl, besonders bei Multiplayer-Partien. Beide Spieler haben mit derselben perspektivischen Verzerrung zu kämpfen, die sich zum Glück aber spielerisch kaum auswirkt.

Seitenlinienkamera

Die typische Übertragungskamera des Fensehens ist spielerisch Geschmackssache. Wie auf einer Schiene montiert fährt die Kamera immer auf Ballhöhe an der Seitenlinie entlang und bietet eigentlich gute Übersicht.

Der Options-Screen verzweigt zu den wichtigsten Spielmodi. Taktik und System wählen Sie erst unmittelbar vor Spielbeginn.

Über die Weltkarte stellen Sie sich beliebige Ligen und Turniere mit Ihren Lieblingsmannschaften zusammen.

Die Spielstärke der Mannschaftskollegen wird durch ein anschauliches Fünfeck symbolisiert.

Rückseite wird der aktive Spieler ausgewählt oder setzt zum Zwischenspurt an. Andere Gamepads lassen sich ebenfalls ansteuern, aber schwieriger beherrschen, was auch für den Tastatur-Kick gilt. Sind Sie erst einmal Ihrer vielbeschäftigten Finger Herr gworden, gelingen Direktabnahmen oder Flanken aus vollem Lauf ohne Probleme. Es entwickelt sich ein flottes Spielchen, das in den niedrigen Schwierigkeitsgraden auch schnell zum Erfolg führt. Leider greifen die Torhüter bei hohen Flanken zu oft ins Leere, was gerade im Match gegen den Computer zu Motivationshängern führt. Gegen menschliche Gegner oder im höchsten Schwierigkeitsgrad muß jedoch um jede Ausgangsposition zur Flanke gefightet werden, was WWS deutlicher hektischer, aber auch anspruchsvoller macht. Da stört es auch kaum, daß die deutsche Sprachausgabe sich allzu häufig wiederholt und im Spiel nicht alle Menüs komplett übersetzt wurden, was außerdem bis zur Verkaufsversion noch geschehen soll. Wenn Sie über einen schnellen PC verfügen, sollten Sie sich diese Genuß-Kicker nicht entgehen lassen, ansonsten sei allerdings Vorsicht angeraten, denn unterhalb einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten geht doch viel Atmosphäre verloren.

Christian Bigge

Das Taktik-Auswahlmenü macht zunächst einen eher unscheinbaren Eindruck, dahinter verbergen sich aber genügend Möglichkeiten.

VERGLEICH

Eine – besonders mit Hilfe des Microsoft SideWinder-Pads – sehr gelungene Steuerung und mehr als zahlreiche Kicker-Animationen zeichnen WWS aus. Bei FIFA ´97 ist die Steuerung deutlich schwieriger geraten, dafür gibt's auch noch mehr Optionen und immerhin die Originalnamen. Die wirft auch UEFA in die Waagschale, das dank 3DFX-Unterstützung und geringerer Hardwareanforderungen auf deutlich mehr Rechnern flott spielbar sein dürfte, als Segas Fußballer das für sich verbuchen können.

FIFA ´97	*86%*
Worldwide Soccer	***84%***
UEFA Champions League 1996/1997	*84%*
Kick OFF 97	*77%*
Microsoft Soccer	*48%*

KOMMENTAR

» Lediglich zwei Mankos gilt es zu vermelden: Erstens sind die Torhüter bei hohen Flanken in den Strafraum meist chancenlos, zweitens offenbart World Wide Soccer einen nicht zu unterschätzenden Hardware-Hunger. Letztere Schwäche kommt bei einem schnellen Rechner nicht zum Tragen, erstere kann z. T. umgangen werden, indem Sie den höchsten Schwierigkeitsgrad wählen, wo Flankenläufe aufgrund der guten Abwehr der Computergegner nicht allzu oft möglich sind. Ansonsten läßt Sega das digitale Fußballherz höher schlagen. Zahlreiche weiche Kicker-Animationen in hoher Auflösung, eine exakte und differenzierte Steuerung, Teameditor, zig Spielmodi und eine Netzwerkfunktion sorgen für reichlich Spielspaß an allen Tor-Fronten. Zwar kann WWS den Arcade-Ursprung nicht völlig verbergen und reicht bei der Menütiefe nicht ganz an Simulationsmonster wie FIFA Soccer heran, bei derartig vermittelter Spielfreude ist das allerdings auch nicht notwendig. «

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA,SB		
Multiplayer:	4 Spieler Netzwerk und an einem PC (MS SideWinder), Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch/englisch
CD/HD:	350 MB/50-115 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Sega Sports	Veröffentlichung:	21. August
Grafik:	84%	Sound: 82%	Genre: Sportspiel

84% Einzelspiel

86% Multiplayer

» Kurzweilige Actionausgabe des deutschen Lieblingssports «

Es reicht allerdings nicht, wenn Sie ein echter Profi bei FIFA 97 sind oder dribbeln können wie der Kaiser. Fußball-Management ist ein hartes Geschäft und nimmt keine Rücksicht auf Ihren Ruf. Ob Sie nun kurz vorm Ruhm oder Rausschmiß stehen, der nervenaufreibendste Platz ist nicht das Spielfeld, sondern die Trainerbank, denn hier dauert ein Spiel mehr als 90 Minuten.

Die revolutionäre Computer-Intelligenz sorgt dafür, daß Ihre Aktionen den Verlauf des Spiels entscheidend beeinflussen. Sie müssen alle Register ziehen, um Ihre Mannschaft zur Meisterschaft zu führen und auf den Thron zu steigen.

FIFA Soccer Manager - Jetzt sind Sie dran!

FIFA SOCCER MANAGER

Für Windows® 95

© 1997 Electronic Arts. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen bezeichnungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein Warenzeichen bezeichnungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offiziell lizenziertes FIFA-Produkt.

Carmageddon • Rennspiel/Action

HELL DRIVER

Destruction Derby und Interstate ´76 lieferten den Beweis: Wer mit dem Auto auf dem PC unterwegs ist, muß nicht unbedingt ein friedfertiger Zeitgenosse sein. Carmageddon setzt noch einen drauf: Hier werden durch ruchlose Manöver, aggressive Crashs und atemberaubende Stunts Siege eingefahren.

Mit einem von acht umgebauten Boliden starten Sie im Kampagnen-Modus auf dem Ranglistenplatz 99 der Autofriedhof-Liga. Gegen insgesamt 25 Computergegner – davon treffen sich jeweils acht auf einer der 36 Strecken – fighten Sie um Rennsiege und Ranglistenpunkte. Die abwechslungsreich gestalteten Strecken in fünf Landschafts-Settings führen Sie mal durch alte Bergwerksschächte, mal über Höhenzüge, an Seen vorbei oder mitten durch enge Citystraßen. Abseits der Checkpoints, die mehr oder minder zahlreich die Hauptstraße säumen, können Sie sich bei Carmageddon frei in der 3D-Welt bewegen. Wenn Sie nach spektakulären Abflügen über eine Rampe wieder auf allen vier Rädern landen, bekommen Sie z. B. „Sonderpunkte für einen tollen Stunt", zerblasen Sie einen der zahlreichen in der Gegend herumwandernden Roboter, hagelt es Sonderpunkte für Stil, Zielsicherheit, Crash-Kombinationen oder den „Rammbonus". Die gewonnenen Punkte wirken sich gleich zweifach aus: Erstens bekommen Sie für erledigte Roboter einen Zeitbonus, der Ihr Zeitlimit für das Beenden des Rennens ausbaut, zweitens gewinnen Sie Credits, mit denen Sie während des Rennens durch einen simplen Tastendruck Ihr Vehikel bergen oder reparieren können. Sehr praktisch!

Drei-Wege-Schrottplatz

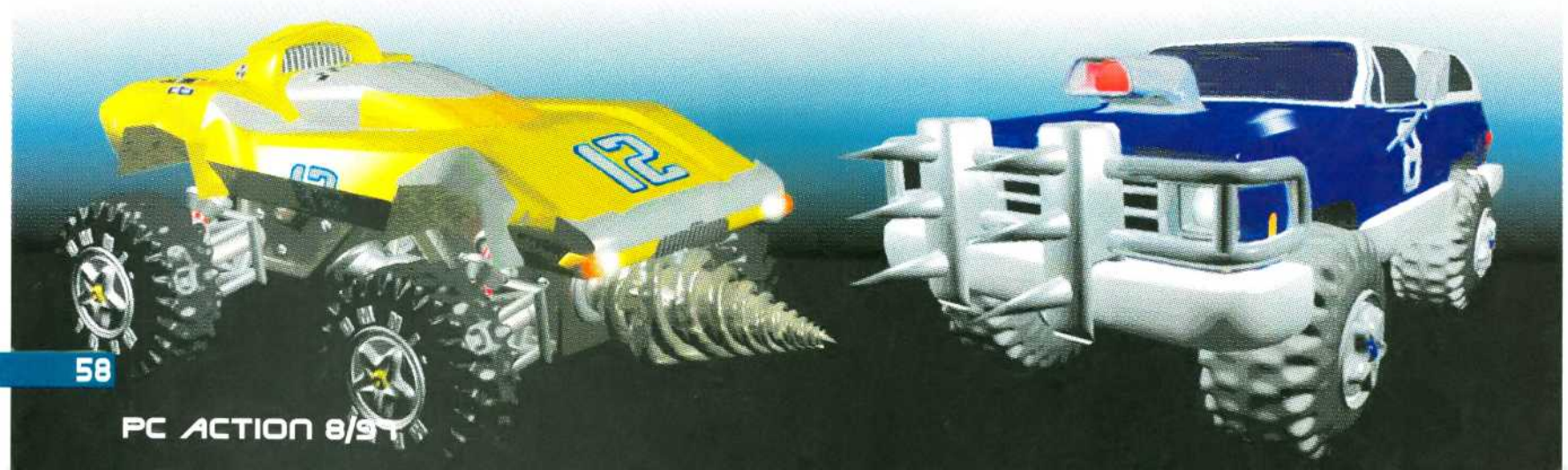
Mit der verdienten Knete darf auch das Fahrzeug upgegradet werden. Ein fixer Motor ist auf Dauer genauso unabdingbar wie eine starke Panzerung und ein stabiler Rammschutz. Das liegt vor allem daran, daß Ihre Gegner auf der Piste überhaupt keine Gnade kennen. Einige Fahrer scheinen nur darauf aus zu sein, Ihre Mühle zu einem Haufen Schrott zu pressen. Das macht auch Sinn, denn bei Carmageddon können Sie Siege auf drei verschiedene Arten erzielen. Entweder gelangen Sie tatsächlich als erster ins Ziel, oder Sie zerlegen alle Boliden der Konkurrenz, oder Sie jagen erfolgreich alle in der Gegend herumwatschelnden Roboter. Was im leichtesten Schwierigkeitsgrad noch wie ein Kinderspiel anmutet, avanciert im dritten Level zum Ganztagesjob.

Wenn Sie hier nicht aufpassen, landen Sie schnell drei Stockwerke tiefer. Die 3D-Kurse glänzen durchweg durch abwechslungsreiches Design.

Bonuspunkte bringen mehr Spielzeit und Geld in die Kasse. Ihren augenblicklichen Status können Sie am oberen Bildrand ablesen.

Pixelbrei

Der differenzierten Fahrphysik der Stuntwagen läßt sich dank der komplexen, aber erlernbaren Steuerung gut Herr werden. Profis werden die Unzahl an möglichen Manövern schon nach kurzer Zeit zu schätzen wissen. Das ohnehin süchtigmachende Schrottfestival wird nur noch durch die vielfältigen Spieloptionen im Netzwerkbetrieb getoppt. Leider hinkt aber die Tech-



nik dem Gameplay meilenweit hinterher. Während der Metal-Soundtrack noch voll in Ordnung geht, muß bei der Grafik fast Katastrophenalarm gegeben werden. Die 3D-Action können Sie sich nämlich nur im stark pixeligen VGA-Modus (ab P100) reinziehen, der Rechner für die vorhandene SVGA-Option ist leider noch nicht erfunden. Dadurch erleidet die Atmosphäre von Carmageddon einen fast unreparablen Achsenbruch – unverständlich und schade um das an sich tolle Spiel. **Christian Bigge**

Eine ähnliche Szene einmal in SVGA (oben), schön, aber unspielbar langsam, und einmal mit der pixeligen Standard-VGA-Auflösung.

Die Übersichtskarte: Ihr eigenes Fahrzeug ist durch einen roten Pfeil markiert.

Massenkarambolage! Hier muß per Tastendruck repariert werden.

VERGLEICH

Activisions Interstate verbindet eine gute Fahrphysik mit einer interessanten Story und Action satt. Magic Bytes setzt mit Have a N.I.C.E. Day voll auf den Geschwindigkeitsrausch und brilliert mit superschneller SVGA-Optik. Genau hier offenbart Carmageddon Schwächen, trotz motivierendem Gameplay ein zu großes Manko. Psygnosis verkomplizierte die Steuerung bei DD2 unnötig, und über L.A. Blaster sollte der Mantel des Schweigens geworfen werden.

Interstate ´76	86%
Have a N.I.C.E. Day	80%
Carmageddon	78%
Destruction Derby 2	68%
L.A. Blaster	25%

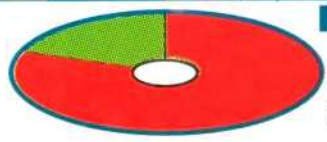
KOMMENTAR

» SCI tischt den ganz normalen Wahnsinn auf. Dank der unzähligen Optionen in den 3D-Welten und dem motivierenden Kampagnen-Modus brennt Carmageddon ein spielerisches Feuerwerk der Extraklasse ab. Leider sind die Szenarien unter VGA ziemlich häßlich, unter SVGA aber kaum spielbar, was auch die etwas maue Wertung erklärt. Da das Auge bekanntlich mitißt, bleibt Genrefremden nur die Hoffnung auf den angekündigten 3D-Patch. Passionierte Raser und Freunde des schwarzen Humors sollten sich dennoch die Scheuklappen aufsetzen und den Gasfuß beschweren. Dank der gut gelösten Steuerung und dem abgedrehten Gameplay winkt Spielspaß für Wochen.«

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, Quad Speed CD-ROM
Technik:	VGA/SVGA, SB, General Midi, CD-Audio, 3D-Update geplant
Multiplayer:	6 Spieler Netzwerk-Option
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	293 MB/40 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Sales Curve Interactive
Veröffentlichung:	Anfang Juli
Grafik:	56%
Sound:	78%
Genre:	Rennspiel/Action

78% Einzelspiel

82% Multiplayer



» Spielerisch ein Hit, technisch (noch) nicht gut genug «

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

e-Mail: Althoff.Comp@T-Online.de

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele CD- ROM:					
3D Ultra Minigolf	D 49,99	*Jedi Knights**	*E 79,99*	Sim Park	D 73,99
688i Hunter Killer*	D 74,99	Kick Off 97	D 72,99	*Sierra Action Pack*	*D 59,99*
9 - The last resort	D 72,99	KKND	D 61,99	- Earthsiege, Silent Thunder-	
Adidas Pow.Socc.*	H 75,99	Last Rites*	D 56,99	*Sierra MysteryPack*	*D 89,99*
*Agent Armstrong**	*D 73,99*	*Little Big Adv. 2**	*D 74,99*	- G.Knight 2, Phantasmag. 1-	
AH64 Longbow Gold	D 74,99	*Lomax*	*H 64,99*	*Sierra Pinball Pack*	*D 79,99*
*Anstoss 2**	*D 69,99*	Lost Vikings 2	D 67,99	- 3D Ultra Pinball 1+2 -	
Armored Fist 2*	D 74,99	Lucas Arts 10 Adv.*	D 54,99	Sonic & Knuckles	H 52,99
Atlantis	*D 74,99*	*Magix Music Maker*	*D 69,99*	Speedster	H 69,99
Betrayal in Antara*	D 79,99	*Magix Music Studio*	*D 69,99*	Stadt der verl.Kinder	D 73,99
Birthright*	D 79,99	M1 A2 Abrams	D 87,99	*Star Command**	*D 74,99*
Bleifuß 2	D 57,99	Magic the Gathering	H 79,99	*Stargunner**	*H Anfr.*
Bu.liga Manager 97	D 69,99	Magic the Gathering	D Anfr.	Stars!	H 65,99
Carmageddon	*D 67,99*	Marble Drop	H 39,99	*Star Trek Borg*	*E 54,99*
Civ.2 Scenario CD	D 42,99	M.A.X.	D 59,99	*S.Trek Generations*	*D 79,99*
C.&Conquer SVGA	D 83,99	*M.D.K.*	*D 74,99*	Theme Hospital	D 74,99
C.&Conquer 2	D 84,99	Master of Orion 2	D 79,99	Tiger Shark*	H 74,99
C.&Conquer 2	*E 79,99*	*Maxis Family Pack*	*D 79,99*	*Time Warriors*	*D 59,99*
C.&C.2: Gegenangr.	D 29,99	- S.City2000,S.Town,Pinb.95-		Tomb Raider	D 69,99
C.&C.2: Counterstr.	*E 32,99*	Megapack 7	H 79,99	Toonstruck	D 71,99
*Conquest Earth**	*D Anfr.*	Monkey Island 3*	H Anfr.	*Trash It!*	*D 73,99*
Creatures	D 66,99	MonsterTruck Madn.	H 71,99	*UEFA Ch.League97*	*D 67,99*
Creatures Gen Pool	D 28,99	Monster Trucks*	H 76,99	Ultima 8	H 31,99
Dark HermeticOrder*	H 74,99	*Moto Racer*	*D 74,99*	*Ultima Online**	*E 74,99*
		NBA Hangtime*	H 73,99	US Navy Fighters 97	D 79,99

Comanche 3 D 69,99

Dungeon Keep.D 74,99

Need4Speed 2 D 69,99

FormulaKarts H 69,99

Fifa Manager D 69,99

Industriegiga. D 67,99

Darklight Conflict	D 74,99	NBA Live 97	D 62,99	Vermeer	D 54,99
*Dark Reign**	*D 81,99*	*Nemesis*	*D 73,99*	Virtua Fighter 2 PC*	H 72,99
Daytona USA Del.*	D 72,99	Neverhood Cronicals	H 76,99		
*Demonworld**	*D 68,99*	NHL Hockey 97	D 62,99		
Destruction Derby 2	D 69,99	NHL Open Ice*	H 73,99		
*D- Info 97**	*D 39,99*	*Outlaws*	*H 73,99*		
Diablo	H 76,99	PC Games Cheat 2	D 27,99		
		Perfect Weapon*	D 74,99		
Formel 1	*D 79,99*	*PGA Tour Pro**	*H 67,99*		
Die Siedler 2	D 69,99	Pinball 97	H 54,99		
- Mission CD	D 31,99	*P.O.D.*	*D 69,99*		
Discworld 2	D 76,99	*Private Eye**	*D 72,99*		
Dissolution o.Eternity	H 49,99				
*Dominion**	*D 79,99*	*Wet*	*D 74,99*		
DSA3: Schatt.ü.Riva	D 29,99				
Earth 2140	*D 43,99*	*The sexy Empire*			
*Ecstatica 2**	*D 75,99*	Rallye Rac. X-tra Str.	D 31,99		
Exhumed	E 76,99	*Raymans World**	*D 49,99*		
Extreme Assault	*D 71,99*	Rebellion*	H Anfr.		
Fifa Soccer 97	D 62,99	Rebel MoonRising*	H 74,99		
*Floyd**	*D 69,99*	*Redneck Rampage*	*H 73,99*		
Flying Corps	D 79,99				
		*Resident Evil**	*D 79,99*		
Pandemonium	*D 73,99*	R.I.O.T.*	D 61,99		
		*S.DundeeW.Footb.**	*D 59,99*		
Gr.Schlachten Coll.	D 79,99	Scarab	H 69,99		
Guts'N'Garters*	D 67,99	Schleichfahrt	D 69,99		
Harvest of Souls	*D 67,99*	*Scourge of Armag.*	*H 49,99*		
Have a nice day	*D 59,99*	*Shadow Warrior**	*E Anfr.*		
- Track Pack*	D Anfr.	Sim Copter	D 72,99		
Hellbender	D 73,99				
H.o.M.& Magic 2	*E 82,99*				
- Mission CD	E 64,99				
*Hexen 2**	*E Anfr.*				
Imperium Galactica	D 73,99				
*Independance Day**	*D 59,99*				
*Interstate 76**	*D 72,99*				
Isnogoud	D 51,99				
Jack Nicklaus 4	H 74,99				
Jagged Alliance 2	*D 72,99*				

*Hattrick Wins** D 69,99

Wipeout 2097*	D 74,99		
*Worldwide Soccer**	*D 72,99*		
*X-Com 3**	*D Anfr.*		
X-Men:Childr.o.At.*	H Anfr.		
X-Wing v.T-Fighter	*H 73,99*		
Yoda Stories*	H 33,99		
Z+Mouse+Lösung	D 59,99		
Zombieville*	H 75,99		
Zork Legacy Edition*	D 79,99		
3D- Beschleuniger Karten:			
Matrox Mystique 4Mb	289,--		
Diamond Monster 3D	349,--		
Orchid Righteous 3D	359,--		
Hercules Stingray 128	499,--		

Pro Pinball: Timeshock D 69,99

Wir führen viele weitere Spiele, Hardware,Lösungen PSX und N64

* Bei Anzeigenschluß (25.06.) noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsches Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme +10,90 +3,00 Zahlkartengebühr
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,90 (Stammkunden mit Kundennummer)

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 15,-- berechnen.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Unfreie Sendungen können wir nicht annehmen.

Sean Dundee's World Club Football • Sportspiel

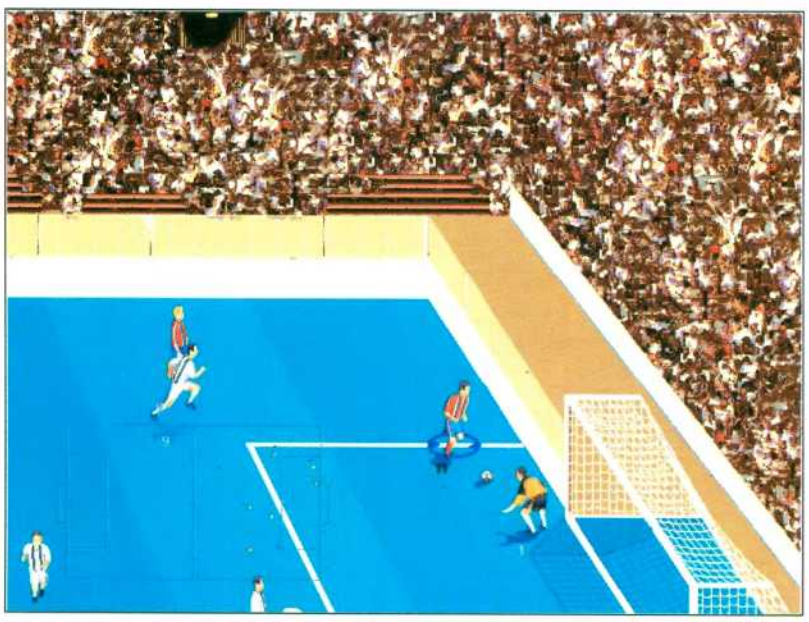
TORRIECHER

Dem deutschen Fußballhoch tragen auch die Spieleschmieden Rechnung. Der irrige Verdacht liegt fast auf der Hand, da in letzter Zeit so viele Manager- und Action-Tretereien in die Regale wandern. Letzterer Kategorie darf sich auch Sean Dundee's World Club Football zurechnen. Wieder ein mieses Spiel, das mit Hilfe eines bekannten Namens gepusht werden soll?

Fehlanzeige! Ubi Soft, dank Action Soccer bereits mit einschlägiger Genre-Erfahrung ausgestattet, investierte kräftig in das Spieldesign und mischt, so wie Dundee mit dem KSC, durchaus in den oberen Tabellenregionen mit. Schon die Optionsvielfalt läßt Kenner mit der Zunge schnalzen: Simuliert werden 365 Clubmannschaften der ganzen Welt, außerhalb Deutschlands (hier erfreut ein Editor!) zieren gar Originalnamen des Kickers Trikot. Zudem gibt's acht Trainingsmodi, sieben Pokalwettbewerbe, drei Liga-Modi, Turniere für bis zu acht Spieler und natürlich die obligatorischen Freundschaftsspiele. Hallenturniere, unterschiedliche Wetterbedingungen, drei Kameraperspektiven und ein Videorecorder für die schönsten Spielszenen runden den bunten Reigen nach oben ab.

Volley-Akrobaten

Doch damit nicht genug. Ubi Soft spendierte seinem Programm einige Features, deren Wirkungsweise man nach einiger Spielzeit kaum mehr missen möchte, obwohl sie bei Fußballspielen bisher nicht zum zwingenden Inventar gehörten. Dazu zählt etwa die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit zwischen 150 und 50 Prozent regulieren zu können, was gerade Anfängern den Einstieg enorm erleichtert. Ebenfalls nett sind die drei Schwierigkeitsgrade. Während die KI des Computergegners im ersten Level noch recht lachhaft anmutet, gleicht eine Level 3-Abwehr schon fast dem Bollwerk der chinesischen Mauer. Interessant auch die Steuerung, die wie üblich am effektivsten mit Hilfe eines Gamepads erfolgt. Neben den zwei üblichen Buttons für Schuß und Flachpaß wurde eine weitere Taste für den hohen Paß reserviert. Je nach Länge des Tastendrucks lassen sich damit zielgenau kurze Chips oder weite Lobs verwirklichen. Nicht notwendig, sagen Sie? Falsch, denn seine Kicker scheint Ubi Soft zwecks ausgefeilter Technik zuvor bei Sean Dundee in die Lehre geschickt zu haben. Jedenfalls verfü-



Nettes Gimmick! Bei Hallenbegegnungen ändert sich je nach Austragungsort auch die Farbe des Bodenbelages.

VERGLEICH

Die Luft für EA Sports ist dünner geworden, auch wenn sich die Kanadier noch knapp behaupten können. UEFA Champions League überzeugt durch Optik und Schnelligkeit, Sean Dundee bietet das etwas ausgefeiltere Gameplay und mehr Optionen, hat aber ein paar technische Schwächen. Maxis vergaß bei Kick Off 97, die Torhüter mitzuliefern, bei Microsoft vermißt man gar den Spielspaß.

FIFA ´97	86%
UEFA Champions League	84%
Sean Dundee	82%
Kick Off ´97	77%
Microsoft Soccer	48%

Die Menüs sind gleich aufgebaut. Links finden Sie die Einstellungsmenüs, rechts die Mannschaftsscreens, rechts unten geht's zum Spiel.

War noch nie besser! Beim Elfmeterschießen stehen dem Torhüter und dem Schützen neun Bewegungsrichtungen zur Auswahl.

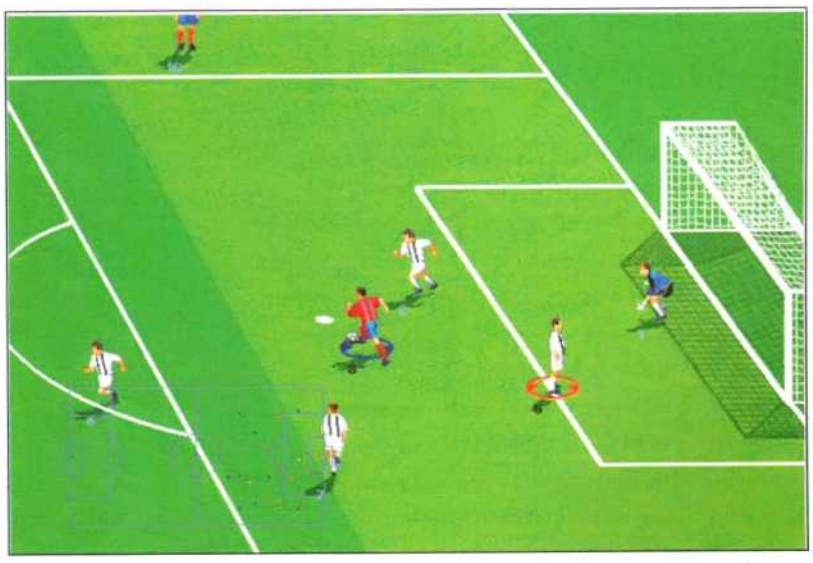
gen die Herren Akteure über rund ein Dutzend verschiedenster Direktabnahmen. Zunächst ist es zwar aufgrund der isometrischen Perspektive nicht einfach, immer den Landepunkt des Balles zu erahnen. Haben Sie das aber kapiert, lassen sich dank der leicht erlernbaren und sehr genauen Steuerung vom profanen Pikestoß bis hin zu rückgratgefährdenden Fallrückziehern oder Hechtkopfbällen knapp über der Grasnarbe die abenteuerlichsten Manöver bewerkstelligen. Da die Kicker diese Aktionen selbständig ausführen, möchte man am liebsten nur noch fernsehreife Traumtore erzielen, obwohl ein kräftiger Schuß aus der zweiten Reihe aufgrund der starken Torhüter manchmal angebrachter ist.

Kaum Negatives zum „Hochsterilisieren" <g>

Im Gegensatz zum karikaturistischen Action Soccer geht's bei Sean Dundee nicht nur optional, sondern auch auf dem Feld wesentlich realistischer zur Sache. Die Größenrelationen zwischen Platz und Spielern wurden so stimmig gewählt, daß ein simples Kick-and-Rush-Gebolze gar nicht erst möglich ist. Auch dadurch entwickelt sich schon nach kurzer Eingewöhnungszeit auf dem Screen etwas, das einem realen Fußballspiel verdammt ähnlich sieht, obwohl das Kurzpaßspiel aufgrund fehlender Paßpower zwangsweise etwas vernachlässigt werden muß. Grafisch rangiert Ubi Soft zumindest bei den intuitiven Menüs auf der Höhe der Zeit, auf dem Feld wirken die Animationen nicht ganz so weich und natürlich wie etwa bei UEFA. Dafür spendieren Ihnen die Franzosen gleich zwei deutsche Kommentatoren, die mit treffenden Sprüchen die packendsten Spielhighlights begleiten. Leider werden die Kommentare erst bei Bedarf von der CD eingelesen, was zum kurzzeitigen Spielstillstand führt und etwas Atmosphäre nimmt. Seines Software-Alter egos braucht sich Sean Dundee deshalb keinesfalls zu schämen, besonders in Spielen gegen menschliche Kontrahenten schließt man das Stück Software des geborenen Südafrikaners bald ins heiße Fußballherz. **Christian Bigge**

Optionen satt! Über das Ringbuch-Menü können Sie sich World Club Football nach Ihren Bedürfnissen zurechtschneidern.

Mehr als nur Standard! Im Aufstellungsmenü können Sie Ihren Kader begutachten sowie Formation und System ändern.



Zu nah dran! Aus dieser Entfernung haben simple Torschüsse kaum Erfolg, weil die Torwarte geschickt den Winkel verkürzen.

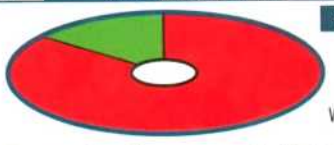
KOMMENTAR

» Als allererster PC-Bolzerei gelingt es Sean Dundee's World Club Football, das Volleyspiel der Kicker salonfähig zu machen. Nie zuvor gelang es so schnell, spektakuläre Tore durch Direktabnahmen zu erzielen. Durch die zusätzliche Chip-Taste des Game Pads erreicht Ubi Soft große Spieltiefe, ohne gleichzeitig die Steuerung zu überfrachten. Besonders im Multiplayer-Modus sieht man deshalb über die hakelige Sprachausgabe, das fitzelige Kurzpaßspiel oder die etwas holprigen Kicker-Animationen gnädig hinweg. Wenn Ihnen FIFA Soccer zu kompliziert und UEFA Champions League zu schnell ist, liegen Sie bei Sean Dundee genau richtig. Eine positive Überraschung! «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 120, 32 MB RAM, Achtfach-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC, 2-4 Sp. via Netzwerk, Modem, Internet
Handbuch:	deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD:	421 MB/34 MB — Preis: ca. DM 90,-
Hersteller:	Ubi Soft — Veröffentlichung: Anfang Juli
Grafik:	80% — Sound: 80% — Genre: Sportspiel

82% Einzelspiel

84% Multiplayer



» Verdienter UEFA-Cup-Rang dank gutem Spielfluß «

Der Kurs in Ägypten ist grafisch sehr hübsch. Die Karts jagen unter anderem an Pyramiden vorbei. Hier die Cockpit-Perspektive.

Verhältnismäßig pixelig ist die Strecke in Frankreich ausgefallen. Der Screenshot zeigt eine Zeitlupen-TV-Kameraperspektive.

Formula Karts • Rennspiel

RASENMÄHER

Mit Formula Karts bringt Konsolenspezialist Sega nach Sega Rally und Daytona USA ein weiteres PC-Rennspiel im typischen Arcade-Styling. Mini-Schumis dürften damit aber nur teilweise zufrieden sein, denn hier verstecken sich die Fehler in Programmdetails.

Acht grafisch ganz hübsche Strecken in der ganzen Welt müssen bewältigt werden. Zur Wahl stehen acht Karts mit unterschiedlicher Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Straßenlage. Im Arcademodus erleichtern Power-Ups, Turbos oder bessere Reifen das Leben. Die Miniboliden lassen sich genau und einfach steuern, das gilt für die Tastatur ebenso wie für Joystick und Thrustmaster-Lenkrad. Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad erleichtert Einsteigern das Rennfahrerdasein, soundtechnisch (brumm-brumm und quietsch) wird das geneigte Spielerohr eher durchschnittlich gequält.

Zu wenig PS?

Obernervig aber ist mhha gcdk dhim jodn ljab lmaa ajap bfco. Nein, der Verfasser ist nicht auf der Tastatur ausgerutscht. Der 33stellige Buchstabenbandwurm ist eines der Kennwörter, die bei Formula Karts statt einer Spercheroption eingesetzt werden. Hallo, Ihr von Sega, das ist ein PC-Spiel! Oder könntet Ihr das nächste Mal kyrillsche Zeichen verwenden, dann gibt's Bonuspunkte für Puzzleeinlagen!? Die SVGA-Hardwareanforderungen erzwingen fast einen CPU-Infarkt. Ein Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM erlaubt mit 640x480 Punkten bei 16 Mio. Farben gerade eine Urlaubsdiashow wie bei den Meiers von nebenan. Zur Ehrenrettung: Auch eine Auflösung von 512x384 Pixeln bei 256 Farben sieht noch zeitgemäß aus und erreicht auf einem P166 akzeptable Geschwindigkeitswerte.

Christian Bigge

Der Herr im Blaumann hat die Weltmeisterschaft gewonnen. Bis Sie soweit kommen, bedarf es einiger Übungsrunden.

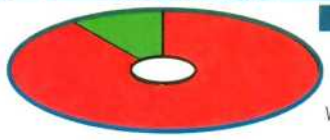
KOMMENTAR

» Formula Karts leidet unter drei Hauptproblemen: 1. Für das, was am Ende auf dem Monitor zu bewundern ist, sind die Hardwarevoraussetzungen indiskutabel hoch. 2. Acht ähnliche und sehr kurze Strecken, von denen zwei nicht sonderlich geglückt sind, bieten zu wenig Abwechslung (Geschiebe und Gedrängel im Autoscooterstil). 3. Es gibt andere actionlastige Rennspiele, die ein besseres Fahrgefühl vermitteln. Fazit: durchschnittliche Kost für Fans oder Netzwerksüchtige. «

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 200MMX, 32 MB RAM, Quadspeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	65 MB/45 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Sega	Veröffentlichung:	bereits erhältlich
Grafik:	76%	Sound: 64%	Genre: Rennspiel

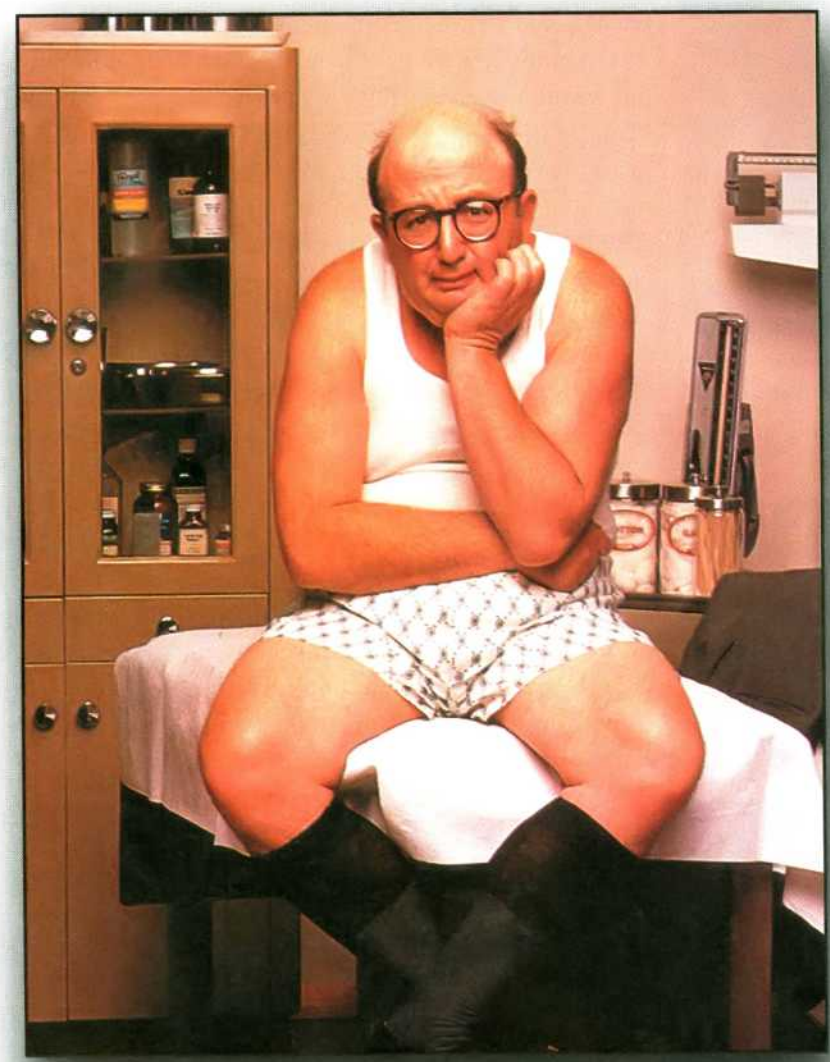
64% Einzelspiel

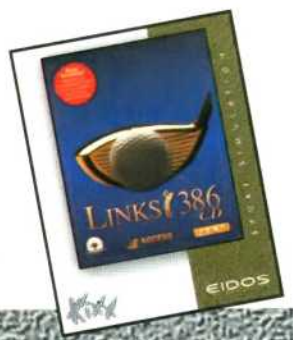
68% Multiplayer



» Rennrasenmäher als Snack für zwischendurch «

Kixxlosigkeit ist heilbar. Die Methode günstig.





Interactive Classix

Ausgewählte Game-Klassiker zu einem besonders günstigen Preis.
Starten Sie Ihre Software-Sammlung!

EIDOS INTERACTIVE

KMF HAMBURG

Alle Produkte lizenziert an Kixx. Alle Namen, Logos, Artworks und Programme sind eingetragene Warenzeichen Ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Actua Soccer Club Edition

Die Club Edition vereint die inzwischen hausbackene wirkende Engine von Euro 96 Soccer mit der Lizenz der ersten englischen Liga.

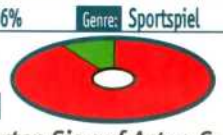
Kaum Verbesserungen zu Euro 96, nur neue Vereine werden Ihnen gegönnt. Zu wenig!

Außer der Tatsache, daß Sie damit nun Ihre britischen Polygonkicker mit Originalnamen und auch im Liga-Modus über den heiligen Rasen von Wembley schieben können, wärmt Gremlin lediglich Gestriges wieder auf. Die leicht überarbeiteten Fußballgötter wirken zu Zeiten eines FIFA 97 oder eines UEFA Champions League doch reichlich ungelenk. Längst bemängelte Unwägbarkeiten wurden ebenfalls nicht beseitigt. So hüpft die Lederkugel immer noch über den Platz, als hätte man ein klaustrophobisches Känguruh in die Ballblase eingeschweißt. Auch die Steuerung erfordert Einarbeitungszeit, ist dann aber wenigstens präzise. Das Liga-Management beschränkt sich ebenfalls auf standardisierte Aufstellungs-Tüfteleien. So empfiehlt sich die Club Edition höchstens für ein munteres Spielchen mit menschlichen Kontrahenten, nicht zuletzt aufgrund der witzigen 10-Spieler-Netzwerk-Option.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Technik:	SVGA/VGA, SB
Multiplayer:	2 Spieler/PC, bis zu 10 Spieler im Netzwerk
Handbuch:	deutsch — Sprache: englisch
CD/HD:	450 MB/25-100 MB — Preis: ca. DM 70,-
Hersteller:	Gremlin — Veröffentlichung: sofort
Grafik:	68% — Sound: 66% — Genre: Sportspiel

55% Einzelspiel **62%** Multiplayer



» Wenig Neues, warten Sie auf Actua Soccer 2 «

GT Racing 97

Ganz in traditioneller Lotus Esprit-Manier (Amiga, 1989) jagt Sie Ocean in Supersportwagen quer über den Globus.

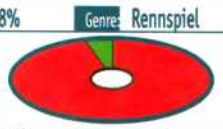
Der Amiga läßt grüßen! GT Racing bietet technisch wenig Neues.

Die acht Strecken heben sich nicht durch besonders abwechslungsreiches Kursdesign hervor, sondern fallen hauptsächlich durch kleinere Wechsel des Bodenbelags auf. Das Fahrverhalten der acht zur Wahl stehenden Boliden zeigt sich davon allerdings weitestgehend unbeeindruckt. Ähnliche Empfindungen weckt die grafische Darstellung beim Spieler: Die auf fixen Pentiums auch in SVGA zu genießende „Pixelpracht" hätte vor Jahren noch für Begeisterungsstürme sorgen können, heute ist man durch Bleifuß 2, Sega Rally oder The Need For Speed Detaillierteres gewohnt. Die Rennwagen, die Sie durch vier im Schwierigkeitsgrad abgestufte Meisterschaften und einen Trainingsmodus manövrieren können, steuern sich dafür recht genau und sliden auch zumindest ein wenig um die Kurven. Vereinzelte Fahrzeug-Upgrades und eine Zwei-Spieler-Splitscreen-Option können wenigstens bei Rennfreaks die Spielmotivation zeitweilig aufrecht erhalten.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX4/100, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadroSpeed CD-ROM
Technik:	VGA/SVGA, SB
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Handbuch:	deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD:	119 MB/110 MB — Preis: ca. DM 80,-
Hersteller:	Ocean — Veröffentlichung: Juli
Grafik:	65% — Sound: 68% — Genre: Rennspiel

52% Einzelspiel **52%** Multiplayer



» Eintöniges Gedröhne, technisch veraltet «

Riot

Eine Mischung aus Basketball und Hockey präsentiert Psygnosis mit Riot, in dem sich die Kufen-Cracks auch mit den Fäusten bearbeiten.

Was hier nach knallharter Action aussieht, spielt sich im Schneckentempo ab.

Zwei aus je vier Spielern bestehende Teams treten in einer Arena an, um einen Plasmaball möglichst oft in das Tor zu bugsieren, das über der Mitte des Spielfeldes schwebt. Vorher muß der Ball jedoch im gegnerischen Feld „aufgeladen" werden, und hierfür befinden sich dort, wo normalerweise die Tore stehen, besondere Ladevorrichtungen. Das Publikum nimmt aktiv am Spielgeschehen teil, indem es zwischendurch Power-Ups in die Arena wirft, die durch Darüberfahren für kurze Zeit aktiviert werden.

Riot ist üppig mit Optionen ausgestattet: Freundschaftsspiel, Liga- und Turnier-Modus, Netzwerkoption, verschiedene Kameraeinstellungen, Team-Editor. Der Spieler hat darüber hinaus die Wahl zwischen zahlreichen Bildschirmauflösungen mit zu- und abschaltbaren Details. Leider ist Riot jedoch selbst im groben VGA-Modus keinesfalls so rasant, wie man es sich wünschen würde – das Game schneckt vielmehr ziemlich zäh vor sich hin und läßt sich nur sehr ungenau steuern. Wenn sich mehrere Spieler um den Plasmaball prügeln, geht zudem leicht die Übersicht verloren.

Herbert Aichinger

Mindestens:	P100, 8 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, DOS
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, QuadroSpeed CD-ROM, Win95
Technik:	VGA/SVGA, SB, Tastatur, Joystick, Gamepad
Multiplayer:	bis zu 8 Spieler im Netz
Handbuch:	deutsch — Sprache: englisch
CD/HD:	198 MB/60 MB — Preis: ca. DM 90,-
Hersteller:	Psygnosis — Veröffentlichung: erhältlich
Grafik:	59% — Sound: 61% — Genre: Action

39% Einzelspiel **51%** Multiplayer

» Zu zäh, um richtig Laune zu machen «

☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats Juli:

Dungeon Keeper* 69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.6.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.6.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Superti-tel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Comanche 3	69,95
Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
Dominion*	69,95
Earth 2140	34,95
Imperium Galactica	69,95
Theme Hospital	74,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

3D Ultra Pinball	29.95
7th Guest	19.95
A-Train	19.95
Albion	29.95
Alone in the Dark 1	19.95
Amerika	24.95
Battle Isle 1+Data1&2	19.95
Battle Isle 2+Data	29.95
Betrayal at Krondor	19.95
Bioforge	29.95
Bleifuss 1	22.95 P
Bundesliga Manager Pro	19.95
Caesar 1	19.95
Chewy	29.95
Christoph Kolumbus	19.95
Clearing House	14.95
Commanche + Data	29.95 P
Creature Shock	19.95
Cyber Gladiators	19.95
Cyberia	24.95
Cyberstorm	29.95
D	29.95
Daedalous Encounter	22.95
Der Clou Plus	29.95
Der Patrizier	29.95
Der Planer	19.95
Der Reeder	19.95
Descent	24.95
Destruction Derby	24.95
Discworld	24.95
Down in the Dumps	29.95
Earthsiege 1	19.95
Earthsiege 2 Classic	29.95
Earthworm Jim	19.95
Eishockey Manager	19.95
Evocation	24.95
Fade to Black	29.95
Fantasy General	27.95 P
FIFA Soccer 96 Classic	29.95
Formula 1 GP	29.95
Frankenstein	29.95
FX Fighter	19.95
Gene Machine	19.95
Goblins 1+2	19.95
Gobblins 3	19.95
Golden Gate Killer	19.95
Grand Prix Manager	24.95
Hanse	29.95
Harpoon Classic	17.95
Hyperblade	29.95
Jagged Alliance dt.	19.95 P
King's Quest 6	19.95
King's Quest 7	29.95
Kyrandia 3	19.95
Lands of Lore	19.95 P
Little Big Adventure	29.95
Lost Eden	19.95
Magic Carpet Plus	9.95 P
Magic Carpet 2 Classic	24.95
Mechwarrior 2	24.95
Micro Machines 2	24.95
Nascar Racing 1	19.95 P
Nihilist	19.95
NBA Jam Tournament	24.95
NHL 96 Classic	29.95
Normality	29.95 P
North & South	12.95
Oldtimer	14.95
Outpost 1.5	19.95
Panzer General 2	27.95 P
Pirates! Gold	24.95 P
Pitfall Win95	29.95
Pizza Connection	19.95
Prince of Persia 1+2	24.95
Pro Pinball: The Web	27.95
Psycho Pinball	24.95 P
Puppen, Perlen & Pistolen	19.95
QAD	29.95
Railroad Tycoon	9.95 P
Rebel Assault	29.95
Red Baron 1 Classic*	22.95
Rise 2	29.95
Sam & Max	19.95 P
Sensible World of Soccer	19.95
Shanghai Great Moments	24.95
Sherman M4	12.95
Sim Ant	19.95
Sim City enhanced	19.95
Sim Earth	19.95
Sim Farm	19.95
Sim Life	29.95
Simon the Sorcerer 1	19.95
Simon the Sorcerer 2	29.95
Space Quest 6	19.95
Star Crusader	9.95
Steel Panthers	27.95 P
Stonekeep	29.95
Strike Base	14.95
Swiv 3D Classic	29.95 P
Teamchef	19.95
Tennis Cup 2	19.95
Theme Park	29.95
Tilt	19.95
Top Gun	19.95
Tornado	19.95
Transport Tycoon+World Ed.	24.95
Ultima 8 Classic	29.95
Under a Killing Moon	24.95
US Navy Fighters	29.95
Virtual Pool	24.95
Virtual Tennis	14.95
Vollgas	29.95
Warcraft	24.95
Warhammer	27.95 P
Wing Commander 3	29.95
Winter Supersports	14.95
Wipeout/Novastorm	29.95
Wizardry 7	17.95
Woodruff	19.95
Worms	24.95
WWF Wrestlemania	24.95
X-Com	24.95
X-Wing + Mission	29.95
Z	29.95 P

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49.95 N
3D Ultra Pinball 2	64.95
3D Ultra Pinball 1+2	79.95
3rd Millenium Win95	74.95
4-4-2 Fußball*	54.95
688I Hunter Killer Win95	74.95
AD&D Dragon Dice*	69.95
Adidas Power Soccer*	69.95
Admiral Sea Battles	54.95
Adventures of t. Smart Patrol*	74.95
Aftershock	39.95
Age of Sail	64.95
Agent Armstrong*	69.95
AH 64 Longbow Gold	74.95
AH 64 Data	44.95
Air Warrior 2	79.95
Alphastorm*	79.95
Animal	64.95
Arc of Time	69.95
Armored Fist 2*	74.95
Asterix & Obelix*	49.95 N
ATF Gold	79.95
ATF Data: Nato Fighters	34.95
Atlantis	74.95
Atomic Bomberman*	54.95
Banzai Bug	59.95
Baphomets Fluch	69.95
Battle Isle 3	39.95
Battle Sport*	69.95
Betrayal in Antara*	79.95
Birthright*	79.95
Bleifuss 2	49.95
Bubble Bobble	59.95
BUG 2	49.95 N
Bundesliga Manager 97	69.95
Caesar 2	59.95
Capitalism	69.95
Carmageddon	64.95 N
Chessmaster 5000 Win95	69.45
Civilisation 2000	69.95
Civilisation 2000: Conflicts	34.95
Civilize!	19.95
Comanche 3.0	69.95
Command & Conquer 1	79.95 P
Command&Conqu. Data	24.95
C & C 1 + Data	89.95
Command & Conq. SVGA	**79.95**
Command & Conquer 2	**79.95**
C & C 2 Data	24.95
New Alert	19.95
C&C 2 + Data+Lösung	99.95
C&C Soundtrack	29.95
Close Combat e.	69.95
Command Aces of t.Deep	74.95
Conquest de Luxe	34.95 P
Conquest Earth*	74.95 N
Creatures	64.95
More Creatures	17.95
Crow: City of Angles	69.95 P
Cyberspeed Win95	74.95
Daggerfall*	69.95
Dactylus	64.95
Dark Hermetic Order*	69.95 P
Dark Reign*	74.95
Darklight Conflict	69.95
Das schwarze Auge 1	24.95
Das schwarze Auge 2	24.95
Das schwarze Auge 3	29.95
DSA 1+2+3	74.95
Deadlock	69.95
Delirium*	69.95
Demonworld*	64.95
Der Industriegigant	69.95 N
Der Planer 2	49.95 P

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Descent 2	39.95
Destruction Derby 2	59.95
Diablo	69.95

Diablo Trial (2 Levels) **4,95**
Vollbox mit 36 Seiten dt. Anleitung, voll internettfähig

Magic Diablo	19.95
Die Fugger 2	49.95
Die gr. Schl. Compilation	79.95
Die Pandora Akte	74.95
Die Schlümpfe Win95	49.95
Die Siedler	29.95
Die Siedler 2	64.95
Die Siedler 2 Mission	29.95
Die Siedler 2: Übersiedler	19.95
Die Siedler 2: Siedeln II	19.95
Discworld 2	74.95
Dominion*	69.95
Dragonheart	64.95
Dungeon Keeper*	69.95
Earth 2140	34.95
Ecstatica 2	69.95
Elisabeth 1	64.95
Enemy Nations*	59.95 N
Eradicator	64.95
Extreme Assault	69.95
Evidence	69.95
F 1 GP 2 dt.	79.95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17.95

Preisaktion!

Formel 1	79,95
Larry 7	69,95
MAX	39,95
MDK	64,95
Warcraft 2	44,95
Z	29,95

F 1 GP 2 Fahrertraining	24.95
F 1 Manager Professional*	69.95
F1 Racing*	79.95
F 22 Lightning II	79.95
Fallout*	69.95
FIFA Soccer 97	59.95 P
FIFA Soccer Manager*	69.95
Final Set	64.95
Flip out	49.95
Flottenmanöver	69.95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79.95
Formel 1	79.95
Formular Cart*	69.95
Fragile Allegiance	69.95
Gabriel Night 1	19.95
Gabriel Night 2 dt.	42.95 P
Games Cheats 2	24.95
G-Nome	69.95
Gene Wars	39.95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager 2	34.95
Grid Run	59.95
GT '97*	59.95 N
Guts 'n' Garters*	69.95 P
Hardwar*	79.95
Hattrick Wins*	64.95

Police Quest SWAT	69.95
Power Play Hockey*	59.95
Prisoner of Ice Win95*	69.95
Privat Eye*	64.95
Privateer 2: The Darkening	79.95
Pro Pinball: Time Shock	59.95
Puzzle Bobble	39.95 N
Rally Racing 97	69.95 P
hierzu: Xtra Strecken	29.95 N
Rayman	34.95
Realms of Haunting	74.95
Rebel Assault 1	29.95
Rebel Moon Rising	74.95
Rebel Assault 2	49.95
Rebellion*	o.A.
Rednek Rampage	69.95
Renegade 2*	54.95
Resident Evil*	69.95
Riot	59.95
Riddle of Master Lu	39.95 P
Risiko Win95	69.95
Riverworld*	74.95
Rückkehr nach Krondor*	64.95
Safecracker	69.95
Scarab	64.95
Schleichfahrt	39.95 P
SEGA Rallye	69.95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Have a N.I.C.E. Day	54.95
Heart of Darkness*	o.A.
Heroes of Might & Magic 2	67.95
Holiday Island	69.95
Holiday Island Szenarien	19.95
Hugo 3	59.95
Hugo 4	59.95
Imperium Galactica	69.95
Independence Day Win95*	74.95
Interstate '76	79.95

Geheimtip des Monats:

Trash it! 74,95

Nehmen Sie Ihren Hammer und arbeiten Sie sich durch die Levels vor. Es gilt alle Hindernisse zu zertrümmern und mit dem Staubsauger die Reste aufzusaugen.
"Mit Trash It! ist Rage Software eines der außergewöhnlichsten Spiele der letzten Zeit gelungen.
Die zahlreichen witzigen Ideen sorgen für monatelangen Spielspaß - wenn man nicht vorher den PC an die Wand geworfen hat." PC Games 7/97

Intervention	24.95
Iron & Blood*	69.95
Iron Man / XO	59.95
Isnogud	64.95
Jagged Alliance 2	69.95
Jedi Knights*	74.95
Jetfighter 3*	69.95
Kick Off 97	64.95
King's Quest 1-6	49.95
KKND	59.95
Koala Lumpur	59.95
Lands of Lore 2*	84.95
Last Express	69.95
Last Rites	44.95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44.95
Leisure Suit Larry 7	69.95
Little Big Adventure 2	74.95 N
Lode Runner online	79.95
Lomax	59.95
Lord of the Realm 2 neu:dt.	79.95
hierzu: Expansion Pack	19.95 N
Lost Vikings 2	59.95
M1 A2 Abrams	84.95
Mad TV 2	49.95 P
Magic the Gathering	69.95
Marble Drop	34.95
Marty 1+2	64.95
Master of Orion 2	69.95
MAX	39.95 P
MDK	69.95
Mechwarrior: Mercenaries	79.95
Megaman X3	34.95
Metal Lords*	77.95
MIA Win95	69.95 P
Monopoly	54.95
Monster Trucks*	69.95
Monster Truck Madness	72.95 N
Moto Racer	69.95
Motor Mash*	67.95 N
bat 3 Win 95*	69.95
MTV Aeon Flux	49.95
MTV's Slamscape	44.95
Myst dt.	64.95
Myst 2 (Riven)*	84.95 N
NBA Hangtime Win95*	69.95
Nascar Racing 2	74.95
NBA Jam Extreme*	69.95
NBA Live 97	59.95 P
Need 4 Speed 2	69.95
Nemesis	69.95
NHL 97	59.95 P
NHL Open Ice*	69.95
Night of the Monsters*	79.95
No Respect	64.95
Obelix Win95*	44.95
Outcast*	69.95
Outlaws	69.95
Pandemonium	69.95 N
PC Games Cheats 2	24.95
Perfect Weapon*	74.95
Phantasmagoria 1	42.95 P
Phantasmagoria 2	69.95
Pinball 97	52.95
POD	64.95
Police Quest 1-4	44.95
Pole Position	64.95

Sentient	69.95
Sherlock Holmes	69.95
Silent Hunter	37.95 P
Silent Hunter + Data	59.95 N
Sim City 2000 Win	79.95
Data: More Sim Cities	17.95
Sim Copter	69.95
Sim Isles	34.95 P
Sim Park	69.95
Sonic & Nuckles Collection	49.95
Space Quest 1-5	49.95 P
Speedster*	59.95
Stadt der verlorenen Kinder	69.95
Star General Win95	37.95 P
Star Command	69.95 N
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49.95
Star Wars Triology	39.95 N
Star Wars: Yoda Stories*	29.95 P
Stars	54.95
Steel Panthers 2	37.95 P
Sub Culture*	54.95
Super Motocross*	64.95
Super Puzzle Fighter	39.95 N
Syndicate Wars	39.95
Terminator 2*	34.95 N
Terminator Sky Net	39.95
Terracide	64.95 N
TFX 2000 Eurofighter+Data	79.95
TFX EF 2000 Data	29.95
TFX Super EF 2000 Win95	84.95
The Neverhood	74.95
Timelapse	69.95
Tiny Troops*	64.95
The Devide*	54.95
The Fallen*	64.95
The Simpsons	59.95
Theme Hospital	74.95
Tie Fighter	49.95
Tigershark Win95*	74.95
Time Commando	39.95
Titanic*	64.95
Tom Clancy SSN	49.95
Tomb Raider	69.95
Toonstruck	69.95
Total Distortion	69.95
Total Mania*	64.95
Trash It!	74.95 P
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69.95
Twisted Metal Win95*	59.95
UEFA Champions League 97	64.95
Ultimat Mix*	64.95
US Navy Fighter 97 Win95	79.95
Vermeer	54.95
Viking Conquest*	59.95
Virtua Fighter	69.95 P
Virtua Fighter 2*	69.95 N

Star Wars Triology **39,95**
begrenzte Auflage!
- *200 Video Clips, 260 Audioclips*
- *Personal Desktop Manger zum Einbinden in Ihr Windows 3.1, Win95 oder Macintosh LC oder*

Voodookid	69.95
Warcraft 2 Level Vol. 2	17.95
Warcraft 2 Data	24.95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79.95
Warcraft 2	44.95
More War: 100 neue Levels	24.95
Warlords 3*	69.95 N
Warwind	37.95 P
Waterworld Strategy*	69.95 N
Wing Commander 1-3*	54.95
Wing Commander 4	54.95
Wipeout 2097*	69.95
Wizardry Gold	69.95
World Wide Soccer*	72.95 N
WWF in your House	64.95
X-Wing	29.95
X-Men*	69.95
X-Wing vs. Tie Fighter	69.95
Zap it!	39.95
Zapatarism Deluxe	44.95
Zombieville*	74.95
Zone Raiders*	64.95
ZPG*	67.95
Zork: Nemesis Special	79.95

Star Trek

Star Fleet Academy*	69.95
Star Trek 25th anniversary	24.95
Star Trek Borg	49.95
Star Trek Voyager e.*	34.95 N
Star Trek 2	24.95
Deep Space 9	34.95 P
Generations	69.95
Next Gen. Final Unity dt.	39.95

Golf

Jack Nicklaus 4 Win95	74.95
PGA Eurotour Classic	29.95
PGA Tour Pro	69.95 N
Links LS	84.95
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited Win95	69.95
Flugsimulator 6.0 dt.	79.95
Flugsimulator 5.1 dt	79.95
FS 6 Designer + Scenery FFM	59.95
FS 6 MS Expansion Pack	79.95
FS Air Show	54.95 N
FS FX upgrade	79.95
FS Flight Adventures 1	59.95
FS Flight Shop	79.95
Final Approach	39.95
Great Flight	19.95
Moving Map 2.0	69.95
Navigator 6.0	44.95
Rescue Air 911	69.95
Schiratti Commander Gold	59.95
Scenery & Object Design.	79.95
Szenerien:	
Europe 1	54.95
Europe 2	59.95
Griechenland	59.95
Kanarische Inseln	59.95
Madrid	44.95
Venezien	44.95

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

Action Pack *Silent Thunder, Earth Siege 2*	69.95
Award Winner *Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß*	39.95
Blue Byte Collection *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*	39.95
Essential Selection Flight *1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory*	29.95
Funsoft Compilation *PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing*	74.95
Funsoft Gun Pack *Top Gun, Gun Ship 2000*	39.95
Funsoft Racing Pack *Fatal Racing, Grand Prix*	39.95
funsoft Strategie Edition *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*	49.95
funsoft Simulations Edition *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*	49.95
Game Box 50 Spiele *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*	29.95 P
Gigapack *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America*	79.95
Gold Games - 15 CDs *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*	39.95
Lucas Arts 10 Adventures *Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2*	49.95 P
Lucas Arts Air Combat *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*	39.95
Megapack 6 *Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*	79.95
Megapack 7 *3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba*	79.95
Megasixpack *Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*	44.95
Mystery Pack *Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2*	84.95
Pinball *25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball*	19.95
Players Paradise *1111 Spiele, 111 Spieleläs., 11 Screensaver*	24.95
Racing Pack *Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*	39.95
Westwood Compilat. *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*	69.95

Multimedia

Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs *u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*	39.95
Teleinfo 5.0	34,95 N
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69.95
Cinemania 97	59.95
Encarta 97 Enzyklopädie	169.95
Encarta Weltatlas	94.95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADI	
Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J.	64.95
Junior Lesen u Rechnen 6-7 J.	64.95
Grundschule Deutsch 1+2	64.95
Grundschule Mathe 1+2	64.95
Grundschule Deutsch 3+4	64.95
Grundschule Mathe 3+4	64.95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64.95
Sekundarst. Mathe 5+6	64.95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64.95
Sekundarst. Mathe 7+8	64.95
Multimedia Englisch 5 od.6	64.95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64.95
Barbie Druckstudio	49.95
Barbie Filmstudio	49.95
Barbie Modedesigner	59.95
Blinky Bill	29.95
König der Löwen	79.95
Leonardo je	29.95
Ollis große Reise	49.95
Ollis Welt	54.95
Pocahontas	79.95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59.95
Toy Story Spiele Action	44.95
Tuneland	29.95
Urmel's Filmstudio	34.95
Zwillinge im Zauberland	39.95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns	
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen! nur Markenware!	
Joysticks	
Notebook Joystick Karte	149,95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Dread Joypad	22,95 P
Alfa Twin Box	29.95
Alfa Quad Box*	74,95 N
CH Products	
Flightstick	59.95
Flightstick Pro	99.95
F 16 Flight Stick	74.95
F 16 Combat Stick	129.95
F 16 Fighter Stick*	199.95 P
Virtual Pilot	119.95
Virtual Pilot Pro	169.95
Throttle	129.95
Throttle Pro	169.95
Pedals	99.95
Pedals Pro	169.95
Gravis	
Gamepad	29.95
Gamepad Pro	49.95
Analog Pro	39.95
Blackhawk	54.95
Thunderbird	84.95
Firebird 2	129.95
Grip + 2 Game Pads	139.95
Grip 2er Pack	59.95
Logitech	
Thunderpad	29.95
WingMan light	44.95
WingMan extreme digital	79.95
Warrior	119.95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	54.95
Sidewinder Pro	79.95
Sidewinder Pro+Heilbender	99.95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	149.95
TM Formula T2 Lenkrad	219.95
TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97	239.95
Soundkarten	
SB 16 VE IDE Plug&Play	159.95
SB 32 Plug&Play	219.95
Yam. Wavetable Upgrade	199.95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36

Kempten:
In der Brandstatt 6

Dream Team 97 • Wirtschaftssimulation

RUSH AND KICK

Auch im traumhaft-karibischen Anguila macht man sich anscheinend so seine Gedanken über den deutschen Fußball. Schließlich schwappt nach dem Manager Boong!, erschienen im September vergangenen Jahres, jetzt bereits der Nachfolger zu uns über den großen Teich. Wer mag da wohl dahinterstecken?

Verantwortlich für das Dream Team der Betchley Group ist mit Klaus Lippert beileibe kein Unbekannter. Immerhin war er die treibende Kraft hinter dem ehemaligen Kult-Programm X-Copy für den Amiga. Auch Dream Team-Grafiker Carsten Wieland sollte Ihnen durch die Zeichnungen zu Magic Bytes Krankenhaus-WiSim Biing! bekannt sein. Da der flapsige Grafikstil auch beim Fußballmanager beibehalten wurde, nimmt sich dieser auch prompt nicht ganz so ernst, obwohl an alle wichtigen Features gedacht wurde. Der Transfermarkt findet sich, genau wie schon beim Vorgänger, ebenso im Programm wie Stadionausbau, Personalverwaltung, Trainingslager, Taktikoptionen oder eine Co-Trainer-Funktion. Übernehmen dürfen Sie einen beliebigen Verein der ersten Bundesliga, wobei die Originalnamen aus bekannten Gründen kräftig verballhornt werden.

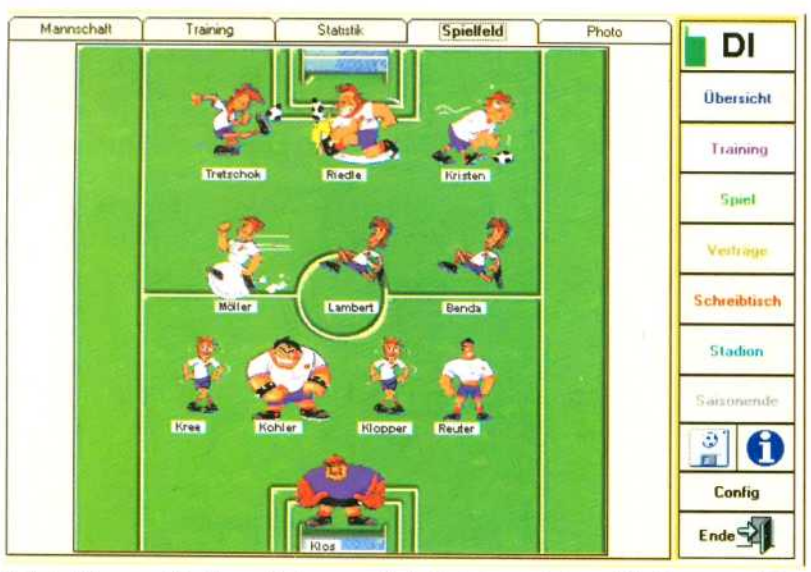
Hier mühen sich 22 Fußkranke in einem gut ausgebauten Stadion um die Lederkugel.

Quick-Klick

Im Vergleich zu Boong! sehen Sie bei der Spieldarstellung nun tatsächlich Ihre Kicker der Lederkugel hinterherhechten, die Aufstellung Ihrer Mannen geschieht über eine Spielfeldgrafik, und mehr Automatik-Funktionen sorgen für ein geordneteres Managerleben. Das ist auch dringend notwendig, da diesmal alle Anordnungen in Echtzeit getroffen werden müssen. Je nach Schwierigkeitsgrad haben Sie zwischen den Spieltagen mehr oder weniger Zeit, um alle anstehenden Entscheidungen zu treffen. Dank der leicht zu handhabenden Maussteuerung lassen sich die Menüs zwar fix anwählen, zu mehr als drei bis vier Besuchen verschiedener Screens reicht die Zeit aber nicht aus, was besonders den Saisonstart ausgesprochen hektisch werden läßt. Nach ein paar Neustarts des Win95-Titels haben Sie aber kapiert, hinter welcher Klick-Reihenfolge sich das große Geld verbirgt. Was im Einzelspiel für Spaß sorgt, wäre sicherlich mit Freunden noch motivierender gewesen. Leider „vergaß" man dazu eine Multiplayer-Option.

Christian Bigge

Bei Internationale Gelsenkirchen startet Trainer namens Aashauer mit einer echten Schlägertruppe in die neue UEFA Cup-Saison.



Jetzt können Sie Ihre Kicker auch beliebig auf dem Feld herumschieben, rechts oben tickt unaufhörlich der Balken der Echtzeituhr.

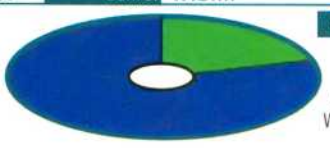
KOMMENTAR

» Dream Team 97 beinhaltet – genau wie schon der Vorgänger Boong! – alle wesentlichen Features, die von einem Fußballmanager erwartet werden. Durch die Einführung der Echtzeit geraten zumindest in den höheren Schwierigkeitsgraden jetzt auch Profis ins Schwitzen. Damit ist Dream Team 97 zwar nach wie vor weniger gehaltvoll als Optionsmonster vom Schlage eines Anstoss oder Hattrick, aber mehr als nur ein Spiel für zwischendurch – und das zu einem sehr fairen Preis.«

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	80 MB/5-80 MB
Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Betchley Group
Veröffentlichung:	August
Grafik:	75%
Sound:	50%
Genre:	WiSim

76% Einzelspiel

– Multiplayer



» Leicht zugängliche Kost, dennoch komplex «

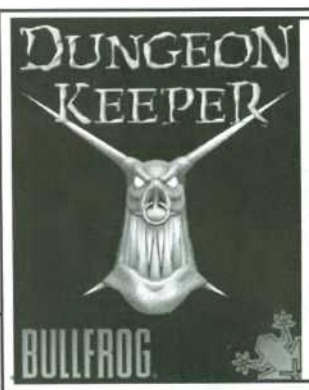
Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

Dungeon Keeper

Deutsche Version

DM 76,99

CD-ROM

4-4-2 Fußball	DV x59,99
3D Ultra Minigolf	**DA 49,99**
688 Hunter Killer	**DV 76,99**
Adidas Power Soccer	DA 72,99
Adventure of Lomax	**DA 59,99**
Agent Amstrong	DV x72,99
AH 64 Gold Edition	DV 79,99
Air Warrior II	DV 84,99
Amber u. Lösung	DV 47,99
Amored Fist 2	DV x84,99
Anstoss 2	DV x74,99
Ark of Time	DV 69,99
Asterix & Obelix	DV 49,99
A.T.F. Gold Edition	DV 84,99
Atlantis	**DV 76,99**
Atomic Bombermann	**DA 59,99**

CD-ROM

G-Nome	DV 69,99
Gex	DA 64,99
Gut`s "N" Garters	DV x69,99
Harvest of Souls	**DV 69,99**
Hattrick Wins	DV x69,99
Have a Nice Day	DV 59,99
HeliCops	**DA 49,99**
Heroes o.M & Magic 2	**DV 74,99**
Holiday Island	DV 69,99
Holiday Island DATA	DV 19,99
Hugo 3	DV 39,99
Hugo 4	DV 59,99
Hunter Killer	DV x76,99
Hyperblade	DV 79,99
IM 1 A2 Abrams	DV 79,99
Imperium Galactica	DV 79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Banzai Bugs	**DV 57,99**
Baphomets Fluch	DV 69,99
Battle Sport	DA x49,99
Bazooka Sue	DV 79,99
Biing Edition	DV 44,99
Bleifuß 2	DV 54,99
Bundesliga Manager 97	DV 64,99
Carmageddon	**DV 69,99**
Ceasar 2 / Wind.95	DV 54,99
Civilization 2	DV 59,99
Civilization 2 DATA	DV 39,99
Comanche 3.0	**DV 76,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 79,99
Comm. & Conq. 2 Data	DV 29,99
Conquest Earth	DV x84,99
Creatures Mission-CD	**DV 24,99**
D-Info 97	**DV 39,99**
Darklight Conflict	DV 76,99
Daytona USA	DV 69,99
Damonworld	**DVx72,99**
Delirium	DA x74,99
Der Industriegigant	**DV 69,99**
Descent t. Undermount.	DV x79,99
Destruction Derby 2	DV 74,99
Diablo	DA 69,99
Die Fugger 2	DV 49,99
Die Siedler 2	DV 64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV 29,99
Die Siedler 2 - Ubersiedler	**DV 24,99**
Discworld 2	DV 79,99
Dominion	DV x74,99
Dragon Dice	DV x74,99
Dragonheart	DV x69,99
Dschungelflipper	**DA 39,99**
Dugeon Keeper	**DV 76,99**
Earth 2140	DV 34,99
Ecstatica 2	DV x79,99
Elisabeth 1	DV 69,99
Evidence	**DV 79,99**
Exhumed	DA 74,99
Extreme Assault	**DV 69,99**
F1 Manager	DV 69,99
F 22 Lightning 2	DV 79,99
Fallen Heaven	DV 84,99
Fallout	DV x74,99
Fifa Soccer 97	DV 59,99
Fifa Soccer Manager	**DV 69,99**
Flip Out	DA 49,99
Flottenmanöver	DV 74,99
Floyd	DV x79,99

Independence Day	DV 57,99
Interstate 76	**DV 69,99**
Iron & Blood	DV x74,99
Isnogud	DA 49,99
Jack Nicklas 4 Golf	**DA 76,99**
Jagged Alliance 2	**DV 74,99**
James Bond Collection	DV 59,99
Jedi Knight	EV x79,99
KKND	DV 59,99
Kais Photo SOAP	**DV 89,99**
Koala Lumpur	**DV 59,99**
Larry 7	DV 79,99
Lands of Lore 2	DV x89,99
Last Express	**DV 76,99**
LInks LS	DA 89,99
Links LS Course Coll.1	DA 54,99
LInks Ls Course Coll.2	DA 54,99
Links LS Course Coll.3	DA 54,99
Little Big Adventure 2	DV i.V.
Lords of Realms 2	DV 79,99
Lords of Realms 2 Data	DV 24,99
Lost Vikings 2	**DV 67,99**
Magic-Zusammenk.	**DV 74,99**
Marble Drop	DV 39,99
Mass Destruction	**DA 59,99**
Master of Orion II	DV 79,99
M.A.X.	**DV 44,99**
M.D.K.	DV 74,99
Mechwarrior 3/Mechen.	DV 79,99
Mega Pack 7	DA 84,99
Monopoly	DV 54,99
Monster Trucks	**DA 72,99**
Moto Racer / Win95	DV 76,99
Nascar Racing 2	DA 77,99
NBA Jam extreme	DA 69,99
NBA Live 97	DV 59,99
Need for Speed 2	DV 76,99
Nemesis	DV 74,99
NHL Hockey 97	DV 59,99
Outlaw	DA 74,99
Pandemonium	**DA 69,99**
Pandora Akte	DV 74,99
Panzer Dragoon	DV 69,99
PC Games Cheater 2	DV 24,99
Perfect Weapon	**DV 76,99**
Phantasmagoria 2	DV x77,99
Pinball 97	DA 54,99
POD	DV 74,99
Police Quest SWAT	DA 69,99
Power Chess	**DV 89,99**
Print Artist 4.0	**DV 39,99**
Privateer 2/Darkening	DV 54,99

Händleranfragen erwünscht!

Flying Corps	DV 79,99
Formel 1 / Psygnosis	DV 82,99
Formula Cart	**DA 72,99**
Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99
Gr. Schlachten d. Welt: Amerika 1861-1865	DV 84,99
Schlacht u. Gettysburg	
Schlacht u. Waterloo	
Schlacht i. d. Ardenen	

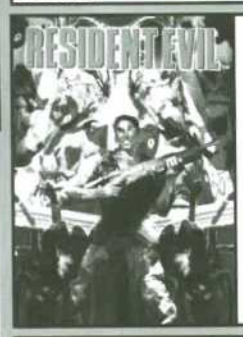
Pro Pinball-Timeshock	**DA 69,99**
Puzzle Bobble	**DA 39,99**
Rallay Racing 97	DV 69,99
Rallay Racing 97 Data	DA 29,99
Realms of the Haunting	DV 79,99
Rebel Assault II	DV 49,99
Red Baron 2	DV i.V.
Resident Evil	**DV 72,99**
Risiko	DV 74,99

Unsere Hit`s!

Creatures +Martini Racing +Gravis Game Pad!

Deutsche Versionen

zusammen nur **DM 39,99**



RESIDENT EVIL

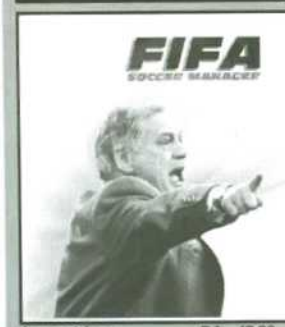
Deutsche Version

DM 72,99

Conquest Earth

Deutsche Version

DM 84,99



Fifa Soccer Manager

Deutsche Version

DM 69,99

Saga of Aces	DA 49,99
Scarab / Win95	DA 69,99
Sentient	DA x72,99
Sega Rallye	DV 69,99
Sherlock Holmes 2	DV 76,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Hunter Data	DV 29,99
Sim City 2000 Collection	DV 84,99
Sim City 2000/Netzwerk	DV 84,99
Sim Copter	DV 74,99
Sim Golf	DV 72,99
Sim Park	DV 59,99
Slam `n Jam	**DA 49,99**
Slam Tilt - Flipper	DA 49,99
Sonic + Knuckles	DA 49,99
Speedster	**DA 64,99**
SSN Tom Clancy	DA 49,99
Stadt d. verl. Kinder	DV 72,99
Starfleet Academy	DV x79,99
Star Trek Borg	EV 49,99
Star Trek Generation	**DV 74,99**
Steel Panther 2	DV 69,99
Terradice	**DV 74,99**
Test Drive: Off Road	DA 54,99
T.P. Alley Bowling	DA 76,99
The Dig	DV 49,99
Theme Hospital	DV 76,99
The Intruder	**DV 49,99**

Tie Fighter	DV 49,99
Time Laps	DV 69,99
Time Warrior	DV 59,99
Titanic	DV x69,99
Tomb Raider	DV 64,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	**DV 67,99**
US-Navy Fighter 97	DV 82,99
Vermeer	DV 59,99
Warcraft 2+Data/Edit.	DV 79,99
WET-S. Empire	**DV 74,99**
WWF i.y. House	DA 69,99
X-Car	DA x72,99
X-Com : Apocalypse	DV i. V.
X-Wing vs Tie Fighter	DA 74,99
Yathzee	DV 39,99
Zombieville	DA x72,99
Zorck Nemesis Edition	**DV 79,99**

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA 34,99
7th Guest	DA 19,99
A-Train	DA 19,99
Aces over Europe	DV 19,99
Aces o.t. Deep	DV 34,99
Across the Rhine	DV 24,99
Albion	DV 29,99
Alien Trilogy	DV 39,99

Angebote: (Fortsetzung)

Ancient Empires	DV 34,99
Armored Fist	DV 29,99
Ascendancy	DV 29,99
Bad Mojo	DV 24,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV 39,99
Beneath t. Steel Sky	DV 19,99
Betrayal at Krondor	DV 19,99
Bleifuß 1	DA 24,99
Blue Byte Collection:	DV 39,99
- Siedler 1	
- History Line 14-18	
- Battle Team 2	
Bootsoccer	DA 24,99
Buried in Time	**DV 24,99**
Carrier Strike Force	DV 24,99
Civilization 1	DV 24,99
Civil War General	DV 34,99
Colonization	DV 24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV 39,99
Conquerer A.D. 1086	DV 29,99
Conquest Deluxe	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusader No Regret	DV 39,99
Cyberia 1	DV 24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV 29,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99
Dawn Patrol	DV 24,99
Deadalus Encounter	DV 24,99
Der Meister	DV 19,99
Der Patrizier	DV 34,99
Descent 1	DA 24,99
Descent 2	DA 34,99
Destruction Derby	DA 24,99
Discworld	DV 24,99
Down i. t. Dumps	DV 39,99
Dungeon Master 2	DV 24,99
Ecstatica	DA 24,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Earth Siege 2	DV 34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 39,99
Earthworm Jim Teil 1	DV 29,99
Fantasy General	DV 29,99
Fifa Soccer 96	DV 29,99
Flashback	**DV 24,99**
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV 24,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Fritz 4 Schach	**DV 39,99**
Gene Maschine	DV 19,99
Gene Wars	DV 39,99
Gobliins Teil 1 +2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV 19,99
Golden Gate Killer	DV 24,99
Grand Prix Manager II	DV 39,99
Hanse d. Expedition	DV 34,99
Hugo 3	DV 39,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Indy Car Racing 2	DA 34,99
Kings Quest 7	DV 19,99
Lands of Lore	DV 19,99
Larry 6	DV 19,99
Last Dynasty	DV 19,99
Legend Kyrandia 2	DV 19,99
Legend Kyrandia 3	DV 19,99
Lemminge 1-3	DA 24,99
Lost Eden	DV 19,99
M.A.X.	**DV 44,99**
Magic Carpet 2	DV 29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV 29,99
Mega Race 2	DV 29,99
Mephisto Schach 2.0	DV 24,99
Might & Magic 3-5	DV 39,99
Mission Force Cyber..	DV 29,99
Necrodome	DV 29,99
NHL Hockey 94.	DA 9,99
NHL Hockey 96	DV 29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA 14,99
Outpost 1.5	DV 19,99
Pirates Gold	DV 24,99
Pitfall	DV 29,99
Police Quest 4	DV 19,99
Pro Pinball the Web	DA 29,99
Psycho Pinball	DA 29,99
Puppen, Perlen und...	DV 19,99
Ran Soccer	DV 29,99
Rayman	DV 34,99
Rebbel Assault 1	DV 29,99
Red Baron 1	DV x19,99
Riddle of Master LU	**DV 24,99**
Schleichfahrt	**DV 39,99**
Sensible World o. Soccer	DA 19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Shattered Steel	DA 34,99
Shivers	DV 19,99
Silent Thunder	DV 34,99
Sim Ant	DA 19,99
Sim City Enhanced	DV 19,99
Sim Earth	DA 19,99
Sim Farm	DA 19,99
Sim Life	DA 19,99
Sim Tower	DV 39,99
Sim Town	DV 39,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Space Hulk 1	DV 9,99
Space Hulk 2	DA 39,99
Space Quest 6	DV 19,99
Star General	DV 29,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Star Trek 3/Next Gen.	**DV 24,99**
Stonekeep	DV 39,99
Syndicate 2 Wars	DV 39,99
TFX 2000	DV 39,99
Tilt	DV 19,99
Time Commando	DV 39,99
To Shin Den	DV 29,99
Torins Passage	DV 19,99
Transp. Tycoon deluxe	DV 24,99
U.F.O.	DV 24,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Ultima 8	**DV 29,99**
Urban Runner	DV 34,99
Virtua Pool	DA 24,99
Vollgas	DV 29,99
War Wind	DV 29,99
Warcraft 1	DA 24,99
Warcraft 2	**DV 49,99**
Warhammer	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
WipEout	DA 24,99
Worms	DV 29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV 24,99
X - Wing Compilation	DV 29,99

Wir führen Spiele u. Zubehör für Sony PlayStation

Zubehör

Orchid Righteous 3D	349,99
Matrox Mystique 4MB	299,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	59,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

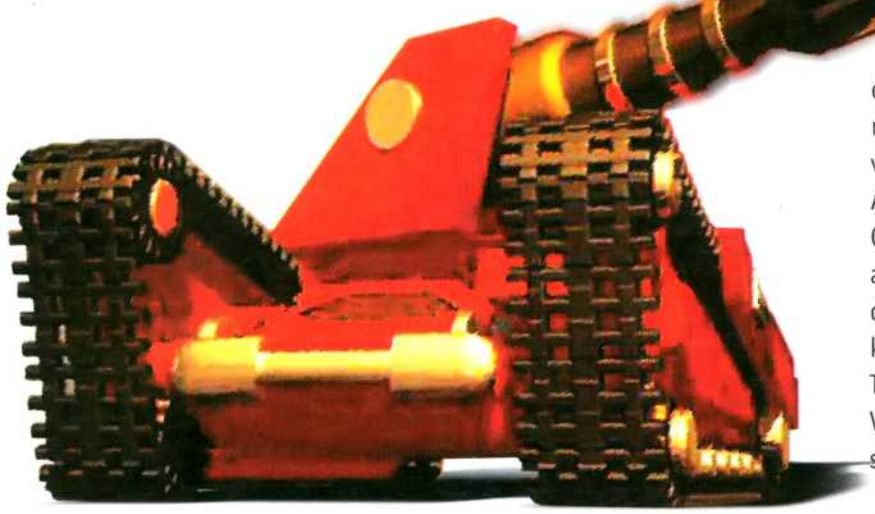
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

X-COM 3 – Apocalypse • Strategie

AREA 51



Trotz Alf, Alien und Area 51, selbst nach E.T. und Independence Day ist die Faszination außerirdischen Lebens ungebrochen. Mit Dark Colony, Dominion, Dark Reign, Conquest Earth und Starcraft lehren uns die Aliens das Gruseln. Voll im Trend liegt damit auch Apocalypse, der dritte Teil der X-COM-Serie. Wie kann sich ein so klassisches Strategiespiel mit den Echtzeit-Favoriten messen? MicroProse macht's möglich.

Am Ende des 20. Jahrhunderts führten vermehrte Übergriffe von Aliens zur Bildung einer einzigartigen Kampftruppe, die von allen Nationen unterstützt wurde. Durch X-COM gelang es der Menschheit, die Außerirdischen zurückzuschlagen, die immer wieder versuchten, mit ihren UFOs auf der Erde zu landen. Erst 40 Jahre später führten weitere Aktivitäten der Aliens zur erneuten Aufstellung der Extraterrestrial Combat Unit. Auch die Gefahren aus den Tiefen der Ozeane wurden erfolgreich gebannt. So bekam die Erde nach U.F.O. und Terror of the Deep eine weitere Verschnaufpause für die nächsten 20 Jahre.

Rückblick

Großteile der Welt sind durch die letzten Kriege verseucht und unbewohnbar. Eine neue, politisch und wirtschaftlich unabhängige Stadt stellt das Zentrum der Erde in der zweiten Hälfte des 21. Jahrhunderts dar. Doch auch diese blühende Metropole ist seit einiger Zeit dem Verfall ausgesetzt. Korruption und Gewalt nimmt ständig zu. Hinter diesen Ereignissen werden die Machenschaften neuer Aliens vermutet. Kurzerhand ruft die Regierung von Mega-Primus inoffiziell eine Organisation ins Leben, die aus gutem Grund wieder den Namen X-COM trägt.

Ursprünglich

Ähnlich wie im ersten und zweiten Teil beginnt das Spiel mit einer kleinen Basis, ein bißchen Material und einigen Söldnern und Wissenschaftlern. Diesmal gehen die Aliens jedoch sehr subtil vor und haben sich auf Infiltration spezialisiert. Es existiert ein gutes Dutzend Konzerne, die unterschiedlichste Gerätschaften produzieren und ihren Hauptsitz in Mega-Primus haben. Durch eine gekonnte Überwachung muß X-COM die Außerirdischen ausfindig und unschädlich machen. Dabei soll jedoch der Alltag möglichst wenig gestört werden. Immer wieder tauchen aus den Dimensionstoren um die Stadt UFOs auf. Werden sie nicht sofort abgeschossen und gekapert, verstecken sich die Aliens in den Gebäuden der Stadt. Über einfache Mausklicks gibt man den eigenen Jägern und Fahrzeugen die Ziele vor. Alles weitere läuft automatisch ab. Mega-Primus läßt sich aus zwei Perspektiven überwachen. Die isometrische Ansicht ist zwar sehr hübsch ge-

Im späteren Spiel greifen auch übergroße Aliens die Stadt an. Dagegen sind selbst die Abfangjäger nur Schmeißfliegen.

Per einfachem Klick & Drop werden die Söldner einzeln ausgestattet. Die Fähigkeiten der Agenten lassen sich durch Training steigern.

staltet, jedoch ergeben sich aus den Häusern zahlreiche tote Winkel. Nachdem sich diese Ansicht weder drehen noch zoomen läßt, bleibt einem nichts anderes übrig, als die übersichtlichere 2D-Karte zu wählen.

Voller Einsatz

Sobald in der Stadt Aliens auftauchen oder ein bemanntes UFO abgeschossen wurde, stellt man eine Einsatztruppe zusammen. Jeder Agent wird einzeln bewaffnet und ausgerüstet. Auf möglichst schnellem Weg verfrachtet man seine Söldner zum Einsatzort. Zeit spielt hier die entscheidende Rolle. Sitzen die Aliens nämlich in ihrem UFO-Wrack, beginnen sie damit, ihre Ausrüstung zu zerstören, damit keine fortschrittlichen Technologien in die Hände der Menschen fallen. Sind hingegen Gebäude in Mega-Primus von Aliens besetzt, stört dies die Eigentümer und damit die Brötchengeber von X-COM. Also setzt man seinen Trupp in den schnellsten Senkrechtstarter. Dort angekommen, darf man mit dem Herzstück von Apocalypse beginnen, dem taktischen Kampf.

VERGLEICH

Deadly Games bietet zwar eine bessere Darstellung der einzelnen Söldner, dafür fehlen dem Kampfmodus einige Features, und die Grafik ist viel schlechter als bei X-COM 3. Absolut ungeschlagen ist der WiSim-Teil. Weder Deadly Games noch Wages of War verfügen über Basisausbau, Forschung und Fahrzeuge. Technisch ist X-COM 3 jedoch Syndicate Wars weit unterlegen. Der Echtzeitmodus ist in Apocalypse reine Zierde.

Syndicate Wars: 88%
X-COM 3 – Apocalypse: 82%
Deadly Games: 75% (abgewertet)
Wages of War: 65%

Ähnlich wie die Agenten werden auch die Fahrzeuge ausstaffiert.

Dreidimensionale Karten bilden die taktischen Missionen.

RUNDEN ODER ECHTZEIT

Wo man nur hinsieht, es scheint, als ob rundenbasierende Strategiespiele absolut veraltet sind. Daß die Flucht in die Echtzeit nicht immer der richtige Weg ist, zeigt X-COM 3 sehr deutlich. Zu Beginn jeder Kampfhandlung dürfen Sie entscheiden, ob Sie den Aliens rundenweise oder in Echtzeit das Handwerk legen. Schon nach wenigen Sekunden wird jedoch der Nachteil des Echtzeitspiels deutlich. Optimale Teamarbeit, Timing und der Einsatz spezieller Waffen und Fähigkeiten sind nahezu unmöglich. Immer wieder muß die Pausetaste gedrückt werden. Im Endeffekt wird das Spiel länger angehalten, als es eigentlich läuft. Ausgefeilte Strategien sind trotz Pausetaste nur in Runden ausführbar. Einziger Vorteil des Echtzeitmodus: Einfache Gefechte lassen sich so schneller durchführen. Allerdings kann man vor Start der Mission nicht wissen, wie stark der Widerstand sein wird. Wechseln vom rundenbasierenden Modus zur Echtzeit während einer Mission ist nicht möglich. Die klassische Art der Strategiespiele wird es also auch noch in Zukunft geben. Ein alternativer Echtzeitmodus ist zwar ein nettes Feature, aber in diesem Fall absolut unnötig und unbrauchbar. Apocalypse hat also mit Echtzeit nicht viel mehr zu tun als zum Beispiel Panzer General oder Deadly Games.

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 05/97	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 06/97	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 07/97	zu DM 7,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

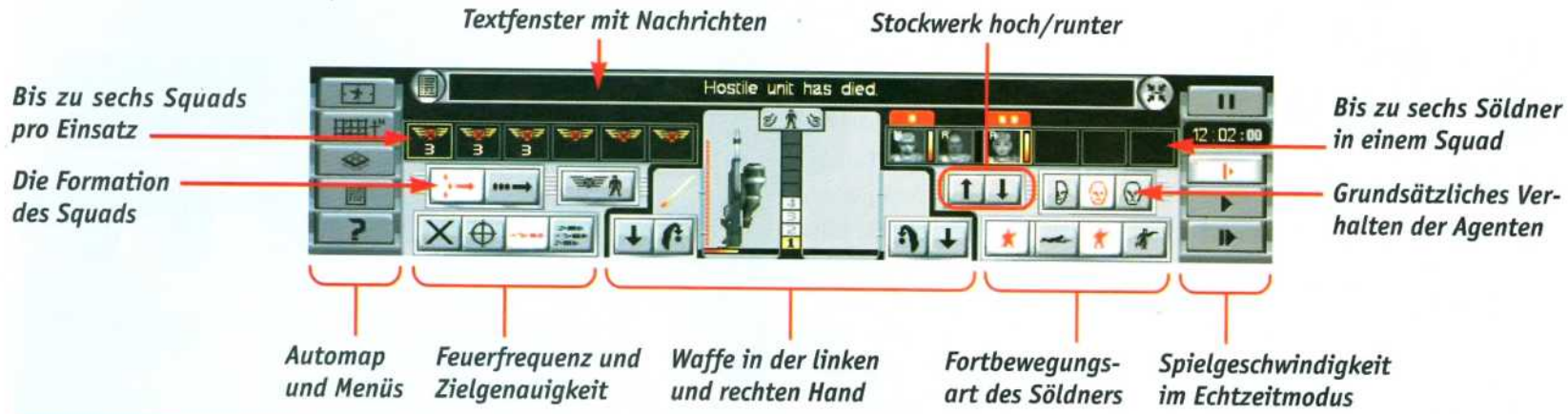
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

ICONOLOGIE

X-COM 3 Apocalypse ist vergleichbaren Strategiespielen wie Deadly Games selbst noch im taktischen Kampfmodus überlegen. Dem Spieler werden eine ganze Reihe Features und Möglichkeiten geboten, die man in anderen Spielen vergeblich suchte. Dazu gehört die Einteilung in Squads, unterschiedliche Feuerfrequenzen, und neben Laufen, Gehen und Knien kann man seine Söldner zu Boden werfen und kriechen lassen.



Laser Squad

Dieses taktische Kampfsystem ist nicht erst durch X-COM: UFO ins Leben gerufen worden, sondern war damals schon eine gekonnte Nachahmung von Laser Squad. MicroProse hat an dem System weiter gefeilt, so daß sich dieser Teil des Spiels ohne Probleme mit Konkurrenten wie Deadly Games oder Wages of War messen kann. Jedoch ist der alternative Echtzeitmodus ein Reinfall. Aber auch der Runden-Modus hat seine Grenzen. Ähnlich wie die Stadtansicht ergeben sich nicht einsehbare Winkel in der isometrischen Perspektive. Auch hier läßt sich das Spielfeld nicht drehen. Selbst wenn man dann in den Kartenmodus wechselt, läßt sich so nicht herausfinden, welcher Spezies Aliens man gegenübersteht. Da hilft nur Speichern und – falls nötig – wiederholtes Laden des Spielstands. Weitere Probleme verursacht ein bisher einzigartiges Feature. Sämtliche Einsatzorte bestehen aus mehreren Stockwerken, zwischen denen man sich einfach über Aufzüge und Treppen bewegen kann. Große, offene Räume mit hohen Decken und Balustraden ergeben ein völlig neues Spielgefühl. Allerdings nicht ohne Preis: Ein Schußwechsel über Stockwerke hinweg ist nicht mehr so unkompliziert und simpel möglich. Nebenbei verliert man auch leicht die Übersicht über das bereits erforschte Terrain. Jedoch trüben diese kleineren Unzulänglichkeiten den Spielspaß kaum. Nach wie vor ist es immer wieder eine Herausforderung, die einzelnen Einheiten und Truppenverbände in perfekter Koordination durch den Einsatz zu schleusen. Feuerschutz, Deckung, kombinierte Waffensysteme und die neuen PSI-Fähigkeiten bieten einen Reichtum an Features und Abwechslung.

Resteverwertung

Sobald der letzte Alien tot oder bewußtlos ist, gilt die Kampfsequenz als gewonnen. Tote und betäubte Aliens sowie sämtliches außerirdisches Gerät wird automatisch eingesammelt, falls die nötigen Transportmittel vorhanden sind. Wieder in der Basis angekommen, wird die Beute eingelagert und steht nachfolgend für Forschungszwecke zur Verfügung. Ist ein Konzept oder ein außerirdisches Artefakt erstmal erforscht, so

BASISVERWALTUNG

Die Basis ist Einsatzausgangs- und hoffentlich auch -endpunkt. Darüber hinaus sollte sie eine Werkstatt, Forschungslabors für die verschiedenen Bereiche, Warenlager, Unterkünfte, Workshop und ein Krankenhaus enthalten. Je nach den eigenen finanziellen Mitteln und der Größe des Gebäudes läßt sich die Basis erweitern. Früher oder später macht es sogar Sinn, einen zweiten und dritten Stützpunkt in der Stadt zu errichten. Das verkürzt die Wege zu den Einsatzorten und schafft neuen Platz. Welche Gebäude zum Verkauf stehen und nach Aufwendung hart verdienten Kapitals als weitere Stützpunkte dienen können, ist auf der Stadtansicht gekennzeichnet. Richtig teuer wird dann die Ausstattung des Gebäudes mit den unterschiedlichen Einrichtungen. Nachdem ein neuer Raum geplant und gekauft wurde, dauert es noch ein paar Tage, bis er auch wirklich einsatzfähig ist.

Raketenwerfer, Granaten, Bomben und Explosivgeschosse verwandeln die Einsatzorte in wahre Infernos.

können die eigenen Techniker Duplikate davon erstellen. Man sollte jedoch nie vergessen, daß die dafür abgezogenen Techniker nicht mehr für Reparaturarbeiten bereitstehen. Einmal in der Woche erhält man eine Art Bilanz. Erfolge werden umgehend mit einer Erhöhung des Budgets belohnt. Mehr Geld heißt natürlich auch besseres Personal und Material, wodurch der Grundstock für noch mehr Erfolg gelegt ist. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in mehreren Stufen einstellen. Das ist auch nötig, denn bestenfalls X-COM-Veteranen der ersten beiden Teile werden auf Anhieb gekonnt zu Werke gehen. Qualitativ ist die Grafik sehr gut gelungen, besonders die Explosionen in den Kampfsequenzen versetzen den Spieler immer wieder in Staunen. Einziges Manko ist die bereits erwähnte, starre Ansicht. Ebenso makellos präsentieren sich die Soundeffekte, auch wenn hier spektakuläre Szenen ausbleiben. Gleiches gilt auch für die Hintergrundmusik. Obwohl sie etwas wenig Abwechslung bietet, paßt sie sich geschickt in die Atmosphäre ein.

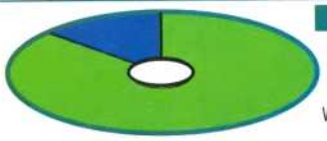
Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» X-COM 3 ist mit Sicherheit ein hervorragendes Spiel. Allerdings ist es nicht für jedermann geeignet. Fans moderner Echtzeitstrategiespiele werden enttäuscht sein. Dafür ist Apocalypse zu altbacken, oder besser gesagt: zu klassisch. Trotz leichter Steuerung scheint der Schwierigkeitsgrad etwas zu hoch ausgefallen. Gerade Genreneulinge werden sich schwer tun. X-COM 3 ist auch nicht unbedingt für ein schnelles Spielchen zwischendurch geeignet. Es dauert ungefähr fünf Stunden, bevor es beginnt, richtig Spaß zu machen. Veteranen von Jagged Alliance oder den Vorgängern hingegen kann ich Apocalypse wärmstens empfehlen. Tagelanger Spielspaß ist garantiert. «

Mindestens:	486/100, 8 MB RAM, Quad Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, Quad Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	500 MB/50 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Microprose	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 74%	Sound: 72%	Genre:	Strategie

82% Einzelspiel – Multiplayer



» Klassisches Strategiespiel mit hoher Langzeitmotivation «

COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

PC CDROM

ALFA TWIN-autom.Joystickumschalter und 2-Spieler Adapter dt.DM 36,95
INTELLIMOUSE dt.DM109,00
MS MOUSE 2.0 Win dt.DM 84,00
SIDEWINDER GAMEPAD dt.DM 49,95
688 i Hunter Killer kpl. dt.DM 74,95
"9" The Last Resort dt.DM 69,95
Agent Armstrong kpl. dt.DM 69,95
Armored Fist 2.0 kpl. dt.DM 74,00
Auto Route Express 5 kpl dt.DM119,00
Baphonets Fluch kpl. dt.DM 69,95
C&C 1: SVGA Win95 kpl. dt.DM 89,00
C&C 2: Alarmstufe Rot dt.DM 79,95
C&C 2: Mission CD kpl. dt.DM 22,00
Comanche 3.0 kpl. dt.DM 74,95
Conquest Earth: Manifest kpl. dt.DM 74,00
Daggerfall:Schriften der... dt.DM 69,95
Jedi Knight dt.DM 79,00
Darklight Conflict kpl. dt.DM 74,00
Demonworld kpl. dt.DM 69,95
DUNGEON KEEPER kpl. dt.DM 74,00
Extreme Assault kpl. dt.DM 69,95
FIFA Soccer Manager kpl. dt.DM 69,95
Formula Cart dt.DM 64,95
Imperium Galactica kpl. dt.DM 74,00
Independence Day kpl. dt.DM 74,95
Jack Nicklaus Golf dt.DM 74,95
Jagged Alliance 2-uncut-kpl. dt.DM 69,95
KKND kpl. dt.DM 59,95
Kick Off 97 dt.DM 69,95
Lands of Lore 2* dt.DM 84,95
MDK Special Edition kpl. dt.DM 59,95
Microsoft Golf 3.0 kpl. dt.DM 64,00
Monopoly dt.DM 59,95
Monster Truck Madness kpl. dt.DM 69,95
MS Flugsimulator 5.1 DOS dt.DM 74,00
MS Flugsimulator 6.0 W95 dt.DM 89,00
Need for Speed 2 kpl. dt.DM 74,00
Nemesis kpl. dt.DM 69,95
Perfect Weapon kpl. dt.DM 74,95
Project Paradise dt.DM 69,95
Queen: The Eye kpl. dt.DM 74,95
Redneck Rampage dt.DM 79,00
Resident Evil kpl. dt.DM 74,95
Sean Dundee World Cup Soccer dt.DM 69,00
Star Trek Starfl. Academy kpl. dt.DM 79,00
Syndicate Wars kpl. dt.DM 79,00
Terracide kpl. dt.DM 74,00
Tom Clancy SSN dt.DM 49,95
Trash It kpl. dt.DM 84,00
Wing Comdr. Kilrathi Saga kpl. dt.DM 59,00

SEGA SATURN

Saturn komplett mit Demo dt.DM299,00
Saturn+Tomb Raider kpl. dt.DM349,95
MANX TT dt.DM 98,00
Shining the Holy Ark dt.DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo DM299,00
Lifeforce Tenka dt.DM 99,00
Resident Evil-uncut-kpl. dt.DM 89,00
V - Rally kpl. dt.DM 84,00
Wing Commander 4 kpl. dt.DM 89,00

NINTENDO 64

Nintendo 64 kpl. dt.DM299,00
Mortal Kombat N64 dt.DM149,00
Super Mario Kart 64 dt.DM 89,00
TUROK -uncut- pal dt.DM139,95
Wave Race kpl. dt.DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Sicherheitsverpackung und Transportversicherung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen auch alle SEGA, Nintendo und SONY SPIELE
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

CYBER GAMES

PC - CD-ROM

SONY PLAYSTATION

NINTENDO

ZUBEHÖR

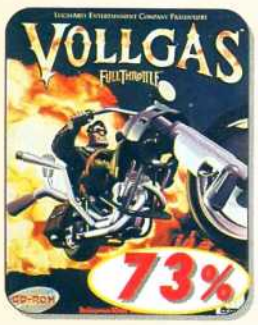
Bitte nur Händleranfragen

CYBER GAMES
Video & Computerspiele
Friesenstr. 62 - 26789 LEER
Telefon 0491/92806-12
Telefax 0491/92806-18

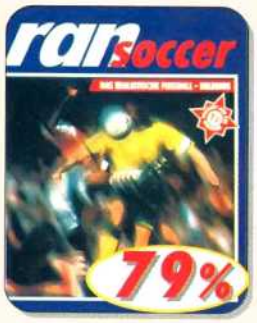
Jeder Titel * DM 29,95 Streetprice

Congo-In die Tiefen von Zinj
Der Rasenmäher-Mann
Kaiser Deluxe
Wolfpack

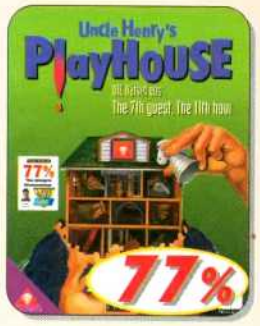
NEU!



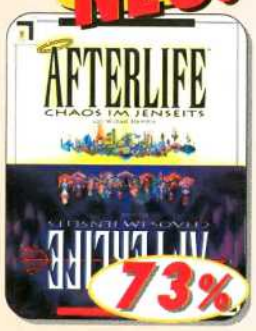
NEU!

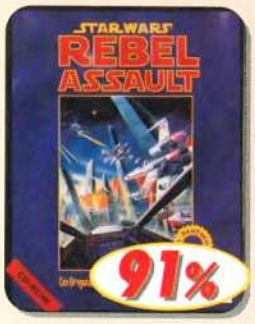


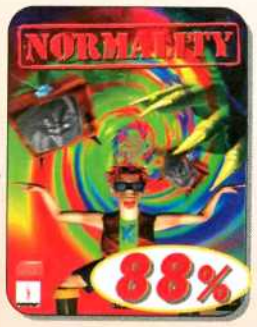
NEU!



NEU!

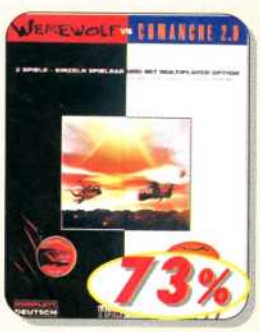


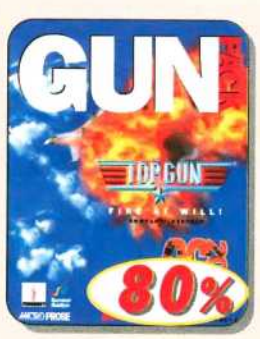




Jeder Titel * DM 39,95 Streetprice

Jede Compilation * DM 49,95 Streetprice





Alle Preise unverbindliche Preisempfehlung! *

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem
CLASSIC AWARD
PC Games Disc & Mag
PC GAMES Classic Award
classics on
SPIEL MIT UNS!
WIR STEHEN DRAUF!
http://www.funsoft-online.com
Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

Der Industriegigant • WiSim

ALPENEXPRESS

Der Planer, Der Reeder, Der Produzent - Der Industriegigant? Falsch! Die österreichische Spieleschmiede JoWood Productions setzt zwar auch auf eine klassische Wirtschaftssimulation fast urdeutscher Prägung, präsentiert diese aber mit Hilfe einer State-Of-The-Art-Technik, die bislang fast ausschließlich amerikanischen Titeln zu eigen war. Auf spielerischen Tiefgang müssen Sie deshalb keinesfalls verzichten.

Die Herren Flick und Springer sind zwar nicht überall beliebt, dafür aber steinreich. Genau das ist auch Ihr Ziel beim Industriegiganten – Sie sollen sich zum Vorstandsvorsitzenden eines Multikonzerns aufschwingen, wozu Ihnen genau 100 Spieljahre Zeit bleibt. Sie haben recht, diese Spielidee ist nicht eben neu, JoWood setzte bei der Umsetzung aber auf eine Mischung verschiedenster Spielelemente. Als Jungmanager beginnen Sie, mit ein wenig Startkapital eine kleine Produktionskette aufzubauen.

Produktketten

Als Familienmensch starten Sie Ihr Finanzimperium meinetwegen mit der Herstellung von Plastikautos. Auf der isometrischen 3D-Karte müssen Sie zunächst eines der vorgegebenen Chemiewerke finden, das Ihnen das Plastikmaterial beschafft. Insgesamt gibt es im Spiel vier Rohstofferzeuger und acht Rohstoffe. Sie haben ein Chemiewerk gefunden? Gut, dann bauen Sie jetzt dort einen LKW- oder Eisenbahnterminal und errichten Sie in der Nähe Ihre Spielzeugfabrik, die natürlich ebenfalls ans Verkehrsnetz angeschlossen wird und sofort mit der Produk-

Auch das geht bei richtiger Planung: Hier werden zwei verschiedene Produktionsanlagen über denselben Bahnterminal beliefert.

Anhand der Übersichtskarte können Sie Ihren Fortschritt mit dem der Gegner vergleichen und vielleicht neue Absatzmärkte entdecken.

tion beginnt. Fehlt nur noch ein Laden in Citynähe, der Ihren Ramsch – pardon – Ihre Qualitätsprodukte auch an die Familie bringt. Erst wenn Ihre Plastikautos dort eintreffen, machen Sie Gewinn, vorausgesetzt, Sie haben vernünftig geplant, denn Transport und Produktion sind nicht billig. Stimmt der Absatz nicht, können Sie durch Gebäudespenden an die Stadtväter zusätzliche

Die Missionen sind in drei Schwierigkeitsgrade gegliedert und drehen sich meistens um die Sanierung von Unternehmen.

SO GEHTS

Hier sehen Sie, wie beim Industriegiganten eine etwas komplexere Produktionskette mit zwei notwendigen Rohstoffen aufgebaut wird.

Ein Elektrogeschäft, in dem Hi-Fi-Anlagen verkauft werden, soll entstehen. Links sehen Sie, daß bei dieser Plazierung dafür pro Monat 19 potentielle Käufer vorhanden wären.

Für Hi-Fi-Anlagen benötigt das noch zu bauende Elektronik-Werk jeweils eine Einheit Kupferblech und eine Einheit Plastik.

Nachdem der Anlieferungsterminal für das Geschäft gebaut wurde, entsteht nun ein Zulieferterminal neben dem Stahlwerk, das das notwendige Kupferblech liefern soll.

Die Elektronikfabrik wird gebaut, und neben das Chemiewerk (Plastik!) wird ebenfalls ein Zulieferterminal gesetzt. Gleich werden die Züge gekauft.

Alle Schienenstränge sind verbunden, das neue Werk produziert bereits fleißig, und der erste Zug mit den fertigen Hi-Fi-Anlagen ist auch schon zum Geschäft unterwegs.

Erst jetzt fließt Geld! Im Geschäft wird noch eingestellt, mit wieviel Werbepower das neue Produkt abgesetzt werden soll und zu welchem Preis. Das beeinflußt die Anzahl der potentiellen Käufer und natürlich Ihren Gewinn.

B+E Games Rhönstraße 9, 97422 Schweinfurt
T-Online: endres#
eMail:BE.Games@t-online.de
Bestellannahme: Mo-Sa: 1100-2000 Uhr ALLE SPIELE DV ODER DA!!
09721/18 56 33 Telefax 09721/18 96 33

007 - Bond Kollekt.	59,90	**Hattrick! WINS**	**69,90**
3D Ultra Minigolf	49,90	HeliCops	49,90
688i Hunter Killer	72,90	Imperium Galactica	79,90
Agent Armstrong	69,90	Interstate '76	69,90
Atomic Bomberman	**49,90**	Independence day	72,90
Anstoß 2	69,90	**Jagged Alliance 2**	**69,90**
Beytrayal in Antara	79,90	Jedi Knight	79,90
Birthright	69,90	Koala Lumpur	59,90
Carmageddon	69,90	Lords o.t. Realm 2	74,90
Com.+Conq. SVGA	79,90	M.A.X.	49,90
Com.+Conq. 2	79,90	Magic Zusammen.	79,90
C+C. 2: Gegenangr.	27,90	Master of Orion 2	74,90
Comanche 3	79,90	**MDK**	**69,90**
Conquest Earth	**79,90**	MIA	74,90
Crow: City o.A.	69,90	Moto Racer	72,90
Daggerfall	69,90	MotorMash	69,90
Dark Forces 2	**79,90**	NBA Hangtime	74,90
Der Industriegigant	69,90	Need for Speed 2	72,90
Diablo	74,90	Nemesis (Wizardry)	69,90
Dominion	**69,90**	Outlaws	79,90
Dungeon Keeper	72,90	**Pandemonium**	**69,90**
Ecstatica 2	69,90	PGA Tour PRO	69,90
Exhumed	79,90	Pro Pinb.-Timeshock	74,90
Extreme Assault	69,90	Privateer 2	79,90
FIFA Soccer Man.	64,90	Red Baron 2	i. V.
Formel 1	**79,90**	**Resident Evil**	**69,90**
Harvest of Souls	69,90	Sandwarriors	69,90

Sean Dundee Fußb.	59,90
Shadow Warrior	**69,90**
Sim City 2000 Netz.	89,90
Sim Copter	69,90
Sim Golf	69,90
Sim Park	**59,90**
Slam´n´Jam	49,90
Star Command	74,90
Starfleet Academy	64,90
Star Trek Generations	**74,90**
Super Puz. F. 2 Turbo	39,90
Ten pin alley	72,90
Theme Hospital	69,90
Tomb Raider	64,90
UEFA Champ.Leag.	69,90
Unreal	**69,90**
Warcraft 2	59,90
Wet - Sexy Empire	74,90
X-Wing vs TieFighter	**74,90**
Yoda Stories	29,90
Zork Box	**79,90**

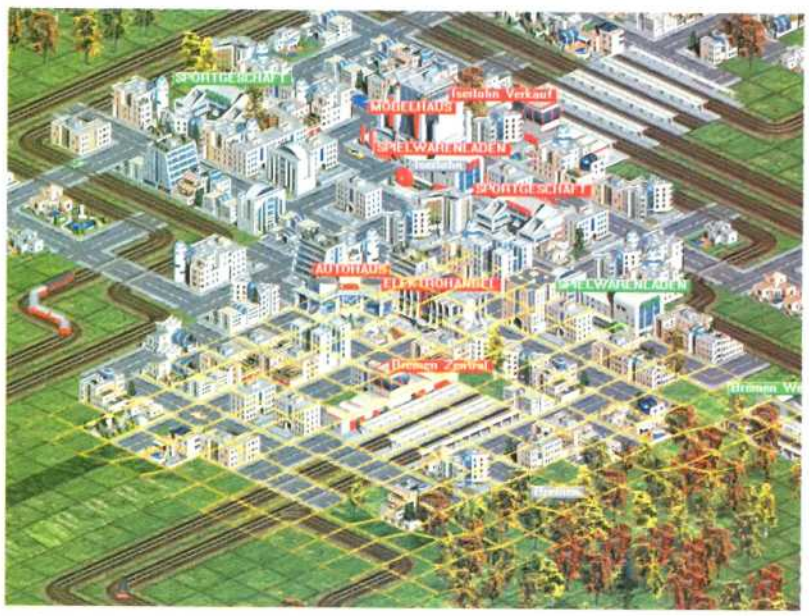
FIFA´97, NHL´97, NBA´97 kmpl. dt. von EA Sports je nur DM 59,90 !!

LOW-BUDGET:

Bad Mojo	24,90
Cybergladiators	24,90
Down in the Dumps	39,90
FIFA Soccer 96	*29,90*
Hyperblade	29,90
Nihilist	29,90
Pinball Fantasies	34,90
Rebel Assault 2	*44,90*
Star Crusader	19,90
Syndicate Wars	39,90
Ultima VIII	*29,90*

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,90 DM
NEU: Schon ab 180,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Gesamtpreisliste kostenlos! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Die Krönung eines Industriegiganten! Um eine funktionierende Autoindustrie aufzuziehen, brauchen Sie günstig gelegene Zulieferbetriebe, etwas Platz und einen nahen Absatzmarkt. Kompliziert, dafür sind die Gewinne entsprechend!



Bei den Terminals ist genaue Planung wichtig. Von Bremen Zentral aus werden noch Autohaus und Elektrohandel beliefert, die restlichen Geschäfte werden nicht mehr erreicht und müssen über einen anderen Bahnhof versorgt werden.

Sims in die dynamisch wachsenden Ortschaften locken oder eine teure Werbekampagne starten. Das logische Prinzip der Geldvermehrung wird mit zunehmendem Spielverlauf herausfordernder, da komplexere Produkte eine genaue Vorplanung und ausgetüftelte Logistik erfordern. JoWoods Wirtschaftssystem bleibt auch nach mehrstündigem Spiel durchschaubar, was einen Löwenanteil der hohen Langzeitmotivation des Spiels erzeugt. Einen weiteren Pluspunkt birgt die Optionsvielfalt: Drei Schwierigkeitsgrade, bis zu drei Computergegner, zig vorgefertigte Missionen, in denen bestehende Unternehmen saniert werden müssen, Szenarien mit unterschiedlichen Landkarten und ein Editor für neue Karten lassen kaum Wünsche offen.

VERGLEICH

Die Siedler 2 arbeiten mit ein wenig mehr Charme, der Industriegigant ist dafür komplexer. Bei Theme Hospital ist etwas zu viel Wiederholung im Spiel. Alle drei Spiele wirken jedoch im Vergleich zu den klassischen Genrevertretern wie Vermeer oder Der Produzent deutlich moderner.

Die Siedler 2	84%
Der Industriegigant	*81%*
Theme Hospital	76%
Vermeer	74%
Der Produzent	45%

Cooler Look

Das gilt auch für die Präsentation. Die schmucken 3D-Welten glänzen mit Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten, und zahlreiche Animationen erzeugen geschickt das beliebte Wusel-Ambiente von Die Siedler 2 oder Sim City 2000. Vier Zoomstufen und drehbare Karten sorgen stets für Übersicht, dank der über 300 verschiedenen Render-Gebäude kommt selbst in größeren Städten kaum Langeweile auf. Die Maussteuerung über das Iconmenü gelang sehr intuitiv, an Hotkeys für Maus-Muffel wurde ebenfalls gedacht. Der Industriegigant zeigt noch dazu nur dezenten Hardware-Hunger, ab einem Pentium 100 darf ruckelfrei gewirtschaftet werden. Ansätze zur Kritik gibt's kaum, dennoch dürfen diese Punkte nicht unerwähnt bleiben. Bei fortgeschrittenem Spiel fehlt z. B. trotz zahlreicher Statistikfunktionen eine Übersichtstabelle über alle firmeneigenen Produktionsabläufe, stattdessen müssen alle Anlagen einzeln abgeklickt werden. Etwas mehr Handlungsfreiheit bei der Planung des Verkehrsnetzes, z. B. durch Signalanlagen, wäre ebenfalls wünschenswert gewesen, da sich bei mehrgleisigen Schienensträngen schon mal Bahnen verirren können.

Christian Bigge

Mit Hilfe des leicht zu handhabenden Editors lassen Sie durch einen Mausklick riesige Städte aus dem Nichts wachsen.

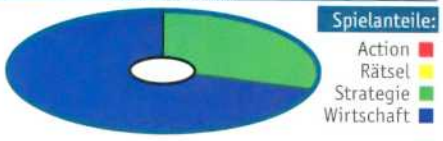
Maximal drei Computergegner machen Ihnen das Leben schwer. Sie können aber auch ganz allein antreten. Multiplayer-Optionen gibt es indes leider nicht.

KOMMENTAR

» Kompliment, JoWood! Den Österreichern ist es gelungen, die süchtigmachenden Elemente von Capitalism, Sim City und Transport Tycoon zu einem motivierenden Ganzen zu schmieden. Besonders das funktionierende Wirtschaftssystem – komplex, logisch und dennoch überschaubar – verdient ein Extralob, ebenso die zahlreichen Szenarios. Bei fortschreitender Spieldauer wäre eine Übersichtsgrafik über eigene Produktionsbetriebe und -abläufe wünschenswert gewesen. Etwas mehr Handlungsmöglichkeiten beim Schienenbau, vielleicht durch ein Signalsystem à la Railroad Tycoon, hätten für das Tüpfelchen auf dem I gesorgt. Aber auch so bietet der Industriegigant fortgeschrittenen Wirtschaftsstrategen wochenlange Motivation auf sehr hohem Spielniveau. Mehr davon! «

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	204 MB/70 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	JoWood Productions
Veröffentlichung:	bereits erhältlich
Grafik:	82%
Sound:	69%
Genre:	WiSim

81% Einzelspiel – Multiplayer



» Motivierende Mixtur altbewährter Spielelemente «

Für PC CD-ROM

Eine Symbiose auf Zeit

THE INTRUDER

Sie sind Jack... Wachsen Sie über sich hinaus!

- Grafisch exzellentes Sidescrolling-Action-Adventure
- Außergewöhnlich weiche Animationen (60FPS)
- Zehn unglaublich fesselnde Level mit unzähligen Charakteren
- 3D-gerenderte Grafiken und Animationen
- 3D-Zwischensequenzen inklusive Morphing Ihrer Spielfigur
- Komplett deutsche Version

Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft, Tel. : 0 24 08/94 10, Fax : 0 24 08/94 16 44

Guts 'n' Garters • Action

FRUSTSHOOTER

Die Tücken der unausgereiften Steuerung: Immer wieder bleibt Ihr bedrängter Held unterwegs an unscheinbaren Hindernissen hängen.

Oceans Guts 'n' Garters in DNA Danger verbindet das simple Prinzip der Fadenkreuz-Ballerei mit kleinen Puzzles – das ergäbe eigentlich eine sehr interessante Mischung, wenn das Gameplay nicht viel zu wünschen übrig ließe.

Zwar wirken die Explosionen recht eindrucksvoll, doch die Spielfiguren scheinen recht unnatürlich über dem Boden zu „schweben".

Mir nichts, dir nichts wird Ihr kleines, gerendertes, martialisch gekleidetes Computermännchen auf einem nicht sehr einladenden SVGA-Strand ausgesetzt, und erst dann erfahren Sie genau, was Sie hier eigentlich sollen: Zunächst einmal geht es darum, das Geheimdokument aufzuspüren, in dem der Bösewicht Wort seine Schiffsrouten verzeichnet hat. Dann gilt es, den Zug in die Luft zu sprengen, in dem er Chemikalien transportiert, die er zur Umsetzung seiner üblen Vorhaben benötigt. Und so setzt sich die Reihe fort: Undercover-Missionen, Sabotage, Raketenstarts verhindern, Reaktoren ausschalten – leider fällt es einem zunächst schwer, sich überhaupt auf eine Aufgabe zu konzentrieren, denn sobald man auf besagtem Strand landet, wird man von allen Seiten mit Schlägen und Gewehrsalven traktiert. Wer sich wehren will, lernt sogleich eine der größten Schwächen von Guts 'n' Garters kennen: die Steuerung. Auf einem der gut ausgestatteten Testrechner waren kaum flüssige Bewegungen möglich. Der gerenderte Kämpfer legte alle paar Schritte eine unfreiwillige Verschnaufpause ein und blieb in den zweidimensionalen Hintergründen immer wieder an unscheinbaren Hindernissen hängen. Mit der Shift-Taste läßt sich zwar ein Lauf-Modus aktivieren, aber schneller kommt man damit auch nicht vom Fleck. Die stockende Grafik verhindert auch das schnelle Reagieren mit bleihaltigen Argumenten, denn das Fadenkreuz zum Zielen läßt sich mit der Maus nur widerwillig aufs Ziel richten.

Wenig Abwechslung: Dauerbeschuß von Anfang bis Ende...

Stottergrafik

Zusätzlich erschwert wird das Ganze durch die Verteilung der Items in den einzelnen Bildschirmen, die zusammen einen Level bilden: Von einem Screen zum nächsten gelangt man nicht etwa durch Horizontal-Scrolling, sondern muß jedesmal, wenn man den Bildschirmrand erreicht, gehörige Ladezeiten in Kauf nehmen, bis man die nächste Location zu sehen bekommt. Die Gegenstände, die man zum Lösen der Puzzles braucht, sind ziemlich weit über diese „Diashow" verstreut, so daß es in der Hitze des Dauergefechts schwerfällt, über die Zusammenhänge nachzudenken.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» In Guts 'n' Garters hat man sich bei Ocean in Sachen Gameplay ziemlich verkalkuliert. Ein Action-Shooter mit netten Puzzles hätte es werden können, aber herausgekommen ist ein miserabel steuerbares Dauergeballer, in dem man vor lauter Gegnern kaum Zeit hat, sich mit dem Lösen der Rätsel zu beschäftigen. Nicht empfehlenswert! «

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, HexSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
CD/HD:	313 MB/130 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Ocean
Veröffentlichung:	Juli '97
Grafik:	59%
Sound:	55%
Genre:	Action

43% Einzelspiel — Multiplayer

» Schwerfälliges Geballer mit hohem Frustfaktor «

Wial

Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	**KD**	**49,90**
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER	**DA**	**69,90**
ADMIRAL SEA BATTLES	**DA**	**85,90**
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	**DA**	**69,90**
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AGENT ARMSTRONG*	**KD**	**69,90**
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	**KD**	**49,90**
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**79,90**
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND incl. Lösung	**KD**	**45,90**
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ANSTOSS 2*	**KD**	**75,90**
ARK OF TIME*	**KD**	**69,90**
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold	**KD**	**49,90**
ATLANTIS	**KD**	**79,90**
ATOMIC BOMBERMAN*	**DA**	**69,90**
AWARD WINNERS 3	**KD**	**49,90**
BANZAI BUGS	**KD**	**59,90**
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	**KD**	**29,90**
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	45,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT	**DA**	**69,90**
BLEIFUSS 1	**KD**	**24,90**
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BRITISH OPEN CH. GOLF	**E**	**79,90**
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	**KD**	**59,90**
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	**E**	**75,90**
CAPITALISM PLUS	**KD**	**49,90**
CARMAGEDDON*	**KD**	**69,90**
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	**KD**	**34,90**
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	**KD**	**79,90**
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	**KD**	**89,90**
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD		34,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	**KD**	**89,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**35,90**
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE	**KD**	**39,90**
INCL. CREATURES + MARTINI RACING		
CREATURES GEN POOL DATA CD	**KD**	**29,90**
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	**KD**	**29,90**
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN*	KD	69,90
DARK REIGN*	**DA**	**75,90**
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER INDUSTRIEGIGANT	**KD**	**75,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	24,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	**KD**	**29,90**
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	**KD**	**79,90**
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	**KD**	**59,90**
DOMINION*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	**KD**	**39,90**
DRAGON DICE (AD&D)*	**DA**	**69,90**
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE	**KD**	**75,90**
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösuhgsbuch Teil 1-3		
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER	**KD**	**79,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTH 2140	**KD**	**39,90**
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	24,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90

CD-ROM GAMES

EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	KD	69,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EVIDENCE*	**DA**	**69,90**
EXHUMED	**DA**	**75,90**
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
EXTREME VELOCITY COMPILATION	**KD**	**99,90**
INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US		
F-16 FIGHTING FALCON*	**DA**	**69,90**
F/A-18 HORNET 3.0	**KD**	**69,90**
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FALLEN HAVEN	KD	89,90
FALLOUT / DOS, WIN95	DA	69,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	**DA**	**9,90**
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KD**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FIRO & KLAWD	**DA**	**65,90**
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	69,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
F L O Y D*	**KD**	**75,90**
FORMEL 1 (Psygnosis)	**KD**	**79,90**
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	**DA**	**399,90**
FORMULA CART*	**DA**	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FRITZ 4 (CHESSBASE)	**KD**	**45,90**
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)		
FX FIGHTER	DA	24,90
G-NOME	**KD**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	**KD**	**49,90**
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	**KD**	**79,90**
GUN PACK: GUNSHIP 2000	**KD**	**39,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELICOPS*	**DA**	**49,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	**DA**	**59,90**
HEXEN 2	**DA**	**69,90**
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 3	KD	39,90
HUGO 4	KD	69,90
HYPERBLADE	KD	29,90
iF22 ASF*	**KD**	**85,90**
iM1 A2 ABRAMS PANZER	**KD**	**89,90**
IMPERIUM GALACTICA	**DA**	**75,90**
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95*	**KD**	**75,90**
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INTERSTATE 76	**E**	**79,90**
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	**KD**	**79,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	39,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOALA LUMPUR	**KD**	**59,90**
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2*	**KD**	**79,90**
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	**KD**	**29,95**
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	**KD**	**54,90**
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	**KD**	**45,90**
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90

CD-ROM GAMES

MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	**KD**	**69,90**
MDK	**KD**	**65,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	**KD**	**79,90**
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	**KD**	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	**DA**	**69,90**
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MIND GRIND	**KD**	**35,90**
MONOPOLY	KD	59,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95	**DA**	**75,90**
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
NHL 97	KD	59,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
OUTLAWS (updatefähig)	**DA**	**79,90**
PANDEMONIUM	**DA**	**69,90**
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	KD	39,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**24,90**
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	**DA**	**59,90**
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POWER CHESS / WIN 95	**KD**	**69,90**
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	**KD**	**65,90**
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	**KD**	**24,90**
PUZZLE BOBBLE	**DA**	**49,90**
PYST	**KD**	**19,90**
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	**DA**	**24,90**
RED BARON 2*	KD	75,90
REDNECK RAMPAGE	**DA**	**69,90**
RESIDENT EVIL PC CD-ROM*	**KD**	**75,90**
RETURN FIRE	DA	29,90
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLUMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER*	**KD**	**69,90**
SECRETS OF THE LUXOR	**KD**	**44,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	DA	24,90
SENTIENT	**E**	**69,90**
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHADOW WARRIOR*	**E**	**69,90**
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SHATTERED STEEL	**KD**	**49,90**
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION MIT METALLBOX)	KD	39,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE:		
SIEDLER 1+2, SIEDLER 2 MISSION, LÖSUNG	**KD**	**119,90**
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER (NBG)	**KD**	**24,90**
SILENT HUNTER INCL. PATROL CD	**KD**	**59,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	59,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SLAM'N'JAM	**DA**	**59,90**
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
SPEEDSTER	**DA**	**69,90**

CD-ROM GAMES

STAR COMMAND	**KD**	**69,90**
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STARS!	**KD**	**59,90**
STAR TREK: BORG	**DA**	**59,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	**KD**	**79,90**
STAR TREK: VOYAGER	**E**	**39,90**
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	**KD**	**59,90**
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	**KD**	**69,90**
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	DA	19,90
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	**DA**	**49,90**
SYNDICATE WARS	KD	35,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	**KD**	**9,90**
TERRACIDE*	**DA**	**69,90**
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
TEST DRIVE OFFROAD*	**DA**	**79,90**
T.F.X. EF 2000	KD	49,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE LAST EXPRESS	**KD**	**69,90**
THEME HOSPITAL	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TIGER SHARK / WIN 95*	**DA**	**69,90**
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	**KD**	**39,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOM CLANCY SSN	**KD**	**54,90**
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRASH IT!	**DA**	**69,90**
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	**KD**	**69,90**
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	**KD**	**29,90**
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	**DA**	**69,90**
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER 2	**DA**	**9,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	**DA**	**75,90**
WIZARDRY GOLD / WIN 95	**KD**	**69,90**
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	**DA**	**69,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-COM: APOCALYPSE*	**DA**	**75,90**
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	**DA**	**79,90**
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	**KD**	**39,90**
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**29,90**
ZORK SPECIAL EDITION	**KD**	**79,90**

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH FORCE F/X FEED BACK JOYSTICK	**DA**	**389,90**
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	**DA**	**499,90**
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI GAMER 3D FX (40ns RAM)	**DA**	**399,00**
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	**DA**	**399,90**
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		99,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MAXI SOUND SUBWOOFER 100	DA	79,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**349,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenlos anfordern ...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N E R W Ü N S C H T

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

PC Action

NAME: _____

STRASSE: _____

PLZ/ORT: _____

QAD • 3D-Action

ZWEITKLASSIG

Cranberry Source hat mit QAD, kurz für Quintessential Art of Destruction, eine ziemlich alte Idee wieder ins Leben gerufen. Eine Mischung aus Descent und Magic Carpet? Zwar alles andere als innovativ, dafür bietet es beste Voraussetzungen für ein hervorragendes 3D-Action-Spektakel.

Zahlreiche Power-Ups verbessern den eigenen Jäger. Die Extras sind die letzten Überbleibsel abgeschossener Feinde.

Im Mutterschiff darf man seinen Jäger neu bewaffnen.

Durch Panzer wird man auch vom Boden beschossen.

Auf einem Planeten landen Mutterschiffe, die möglichst viele Geiseln befreien wollen. Dazu senden sie kleine Senkrechtstarter aus, die zuerst Transportkapseln aufsuchen und aufnehmen müssen. Sobald die Geiseln aufgespürt sind, wird die Kapsel abgeworfen. Alle Menschen in Reichweite klettern in die Kapsel, bis deren Kapazität ausgelastet ist. Der Rettungskasten wird wieder aufgenommen und zum Mutterschiff geflogen. Sobald sich die Mehrheit der überlebenden Geiseln im eigenen Mutterschiff befindet, gilt die Mission als erfolgreich, und das Mutterschiff startet. Alles kein Problem, wenn da nicht ein Computergegner wäre, der genau das gleiche Ziel hat. Das Ganze spielt sich so ähnlich wie Magic Carpet. An die Stelle der Manakugeln treten Geiseln, so daß es unweigerlich zu einem Kampf kommt. Denn selbst bereits eroberte Geiseln lassen sich wieder aus dem Mutterschiff des Gegners locken. Eigentlich eine tolle Grundidee, aber die technisch rückständige Umsetzung verdirbt den Spielspaß gehörig. Selbst bei der maximalen Auflösung von 640x400 kann man noch gut die einzelnen Pixel zählen. Dabei ist die Sicht durch den künstlichen Horizont – einen undurchsichtigen Nebel – viel zu beschränkt. Ähnlich mißlungen sind die Soundeffekte, deren Klänge an Arcadeautomaten aus den frühen 80ern erinnern. Während der Missionen bleibt man zumindest von der Musik verschont, die einen sonst nötigt, möglichst schnell den nächsten Level zu beginnen. Einziger Lichtblick ist die Sprachausgabe, die einem nützliche Hinweise quasi über Funk mitteilt.

Alexander Geltenpoth

In der wilden Ballerei geht leicht die Übersicht verloren. Teilweise hilft nur noch der Radar links unten weiter.

KOMMENTAR

» Das 3D-Action-Genre ist zu dicht mit hochwertigen Spielen besetzt, als daß ein so zweitklassiges Produkt der breiten Masse anzuraten wäre. Egal ob Swiv 3D oder Descent 2, selbst HeliCops schlägt QAD noch um Längen. Allerdings wird QAD durch den bestechend niedrigen Preis wieder interessant, und dank des abwechslungsreichen Leveldesigns sind Genreliebhabern einige Stunden Spielspaß gesichert. «

Mindestens:	486/66, 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Spieler Modem, Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	340 MB/20 MB	Preis:	ca. DM 49,-
Hersteller:	Cranberry S./Bomico	Veröffentlichung:	bereits erhältlich
Grafik:	42%	Sound:	50%
Genre:	3D-Action		

49% Einzelspiel

50% Multiplayer

» Technisch rettungslos veraltet, dafür sehr preiswert «

ClubManager 97/98

ClubManager 97/98

bietet unter anderem:

- Eine kompetente Simulation von Management, Trainings- und Spielbetrieb eines deutschen Fußballclubs Ihrer Wahl!
- Bereits jetzt die Zusammensetzung der ersten und zweiten Bundesliga für die Saison 97/98!
- Kostenlose Updatemöglichkeit bei Spielerwechseln zu Saisonbeginn!
- Alle Regionalligen!
- Eine einzigartige Enzyklopädie zu allen enthaltenen Vereinen, ist Bestandteil des ClubManagers 97/98. Enthalten sind die Spielergebnisse von Vereinen, wichtige Hintergrundinformationen, sowie eine Aufstellung aller Erfolge eines Vereins!
- Simulation der deutschen Ligen, des DFB-Pokal und von allen europäischen Wettbewerben!
- SVGA-Grafik für DOS, Win, Win95 bei 8MB Hauptspeicher und 486 oder höher!
- Musik- und Sounduntermalung!

Erhältlich ab Juli für DM 59.95 bei Ihrem Händler!

INFOLINE: attic
Sigmaringer Str. 84
72458 Albstadt
Tel.: 0 74 31 - 5 43 23
http://www.attic.de

Exhumed • Action

ÄGYPTISCHER RAMBO

Wenn ein schwerbewaffneter Söldner durch ägyptische Grabkammern hetzt, kann nur von BMGs Saturn-Umsetzung Exhumed die Rede sein. Im Vergleich zu seinen Vorbildern sieht das Game, das übrigens auf die 3D-Realms-Engine zurückgreift, nicht ganz so alt aus wie eine eingetrocknete Mumie...

Exhumed spielt sich wie Dutzende anderer 3D-Shooter und bekommt eigentlich nur durch das ägyptische Ambiente ein eigenes Gesicht.

Ausnahmsweise darf der Spieler diesmal die Welt retten: Eine unbekannte Macht hat die ägyptische Stadt Karnak erobert, so daß es in den Gemäuern und unterirdischen Gängen von allerlei blutrünstigen Wesen wimmelt. Also nix wie rein, umgucken und Monster schlachten. Zur Abteilung Rätsel und Sucherei: Ab und an müssen Schalterchen gedrückt, Felsblöcke verschoben und Abgründe übersprungen werden.

Unser Ägypten-Rambo ist recht kräftig und kann wie üblich mehrere Waffen gleichzeitig mit sich herumtragen (Machete, MG, Granaten, Flammenwerfer). Mystische Gegenstände wie ein Kobrastab und die Fessel des Ra vervollständigen das Sortiment. Die meisten dieser „Arbeitsgeräte" muß der Spieler genau wie diverse Power-Ups erst einmal finden. Die Steuerung des Pixelhelden funktioniert dabei fast genauso wie bei den meisten Vertretern des 3D-Action-Genres.

Eine Besonderheit ist das Magiesystem: Eingesammelte Zauberenergie darf mit Hilfe eines magischen Gegenstands in Sprüche umgesetzt werden. Unter anderem winken dadurch Unsichtbarkeit, Heilkräfte und Extra-Leben. Der Spieler prügelt sich unterwegs mit schakalköpfigen Wächtern, Piranhas, Mumien, teleportierenden Katzenwesen und anderen fiesen Gesellen.

Bedauerlicherweise glänzt Exhumed nicht durch große Gegnervielfalt, und so bleiben echte Überraschungsmomente leider aus.

Unter Wasser sollte man sich auf Piranhas gefaßt machen, die einem mit ihren scharfen Zähnen schlimme Verletzungen zufügen.

Antikes Design

Ein Schwierigkeitsgrad kann nicht eingestellt werden, und der Spielstand wird dummerweise nur zwischen den einzelnen Levels gespeichert. VGA-Grafik und Sound bleiben im Rahmen des Üblichen. Die Macher haben zwar nichts gänzlich neues geschaffen, beim Klonen aber gut gearbeitet. Wer nicht genug von 3D-Shootern bekommen kann, liegt deshalb nicht unbedingt falsch.

Herbert Aichinger

Wer sich in den verwinkelten Levels ein bißchen genauer umschaut, wird in versteckten Ecken bald auf wirkungsvollere Waffen stoßen.

KOMMENTAR

» Exhumed bietet eine Weile Spaß, keine Frage. Die mangelhafte Speicheroption, bei der man immer einen ganzen Level durchzocken muß, ist jedoch ein Ärgernis. Zu wenig Abwechslung wird bei den Gegnern geboten, und aus dem Magiesystem hätte man ebenfalls mehr machen können – so ist es fast nur eine Alibifunktion für Power-Ups, die es auch bei anderen 3D-Shootern gibt. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	324 MB/28 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Lobotomy/BMG	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	68%	Sound: 70%	Genre: 3D-Action

68% Einzelspiel – Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Zeitweise spaßige Mumienjagd mit Makeln «

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Aces of the Deep	**DV**	**36,95**
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Albion	**DV**	**29,95**
Amberstar	DV	19,95
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 3	**DV**	**36,95**
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Civilization	DV	26,95
Colonization	**DV**	**27,95**
Crusader - No Regret	**DV**	**39,95**
Deep Space Nine	DV	24,95
Der Patrizier	**DV**	**34,95**
Der Reeder	DV	19,95
Destruction Derby	**DV**	**29,95**
Die Siedler	DV	24,95
Discworld	**DV**	**29,95**
Ecstatica	**DV**	**29,95**
Fantasy General	DV	29,95
FIFA Soccer '96	**DV**	**29,95**
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Machine	**DV**	**22,95**
Gene Wars	**DV**	**39,95**
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
King's Quest 7	**DV**	**22,95**
Lemmings 1-3	**DV**	**29,95**
Lost Eden	DV	19,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2 (Win 95)	**DV**	**29,95**
Micro Machines 2 Special Edition	**DV**	**29,95**
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
Panzer General 2	**DV**	**29,95**
Pirates! Gold	**DV**	**29,95**
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	**DV**	**19,95**
Pole Position	**DV**	**32,95**
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	**DA**	**29,95**
Rayman	**DV**	**32,95**
Shanghai - Große Momente	**DV**	**22,95**
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Marines	**DV**	**19,95**
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	**DV**	**29,95**
Steel Panthers	**DV**	**29,95**
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
SWIV 3D	DV	32,95
Syndicate Wars	**DV**	**39,95**
Talisman	**DV**	**19,95**
Theme Park	DV	29,95
This means war!	**DV**	**29,95**
Time Commando	**DV**	**39,95**
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	**DV**	**35,95**
Wizardry 7	DV	19,95
Worms	**DV**	**29,95**
X-COM	**DV**	**29,95**

Lösungsbücher zu allen namhaften Spielen je 14.95,-

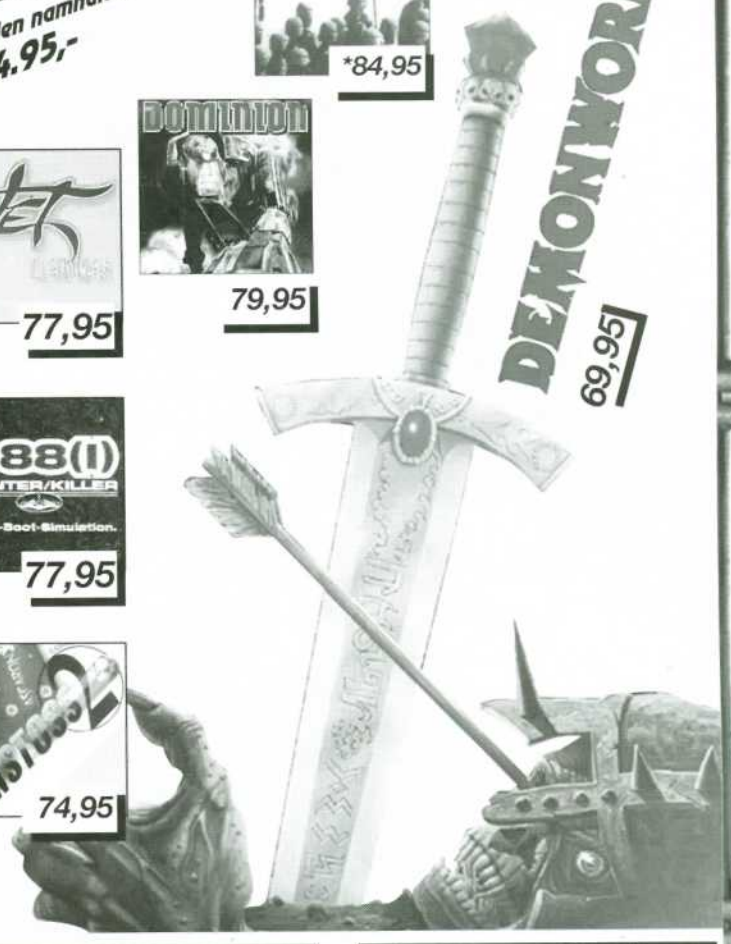
*84,95

79,95

77,95

77,95

74,95



69,95

Spiele Sammlungen

20 Giant Games	**DA**	**74,95**
Dune, Lands of Lore, Kyrandia 2, Master of Orion, F1 Grand Prix, Civilization, Starlord, Subwar 2050, B17, Dogfight, Pool, Machiavelli, F117A, Sensible Golf, F15III u.v.a.		
Gamebox	**DV**	**44,95**
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.		
Gold Games Collection	**DV**	**39,95**
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.		
LucasArts Exklusiv Edition	**DV**	**59,95**
Maniac Mansion1+2 , Zak McKracken, Loom, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Sam + Max		
LucasArts Top Adventures	**DV**	**39,95**
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2		
Steilpass	**DV**	**39,95**
Anstoss + World Cup Edition, Euro 96, ran Trainer, Super Soccer		

69,95

74,95

27,95

77,95

CD-ROM

688(I) Hunter/Killer (Win 95)	**DV**	**77,95**
Advanced Tact. Fighters Gold	DV	84,95
Agent Armstrong	**DV**	**74,95**
AH-64D Longbow Gold	**DV**	**77,95**
Air Warrior II	DV	77,95
Anstoss 2 (Win 95)	**DV**	**74,95**
Atlantis	DV	79,95
Biing! - Limited Edition	DV	34,95
Bundesliga Manager '97	**DV**	**67,95**
Carmageddon	DV	69,95
Civilization 2	**DV**	**54,95**
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Comanche 3	**DV**	**77,95**
Command & Conquer 1 SVGA	**DV**	**87,95**
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	87,95
Command & Conquer 2 Level-CD:		
Der Gegenangriff	**DV**	**27,95**
Command & C. 2 - Perfect Alert!	DV	27,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	24,95
Creatures (Win 95)	**DV**	**69,95**
Creatures Zusatz-CD	**DV**	**19,95**
Daggerfall	DV	74,95
Dark Reign (Win 95) *	**DV**	**84,95**
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Demonworld (Win 95)	**DV**	**69,95**
Der Industriegigant (Win 95)	**DV**	**69,95**
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	**DA**	**19,95**
Die Fugger 2	DV	52,95
Die Pandora Akte	DV	79,95
Die Siedler 2	**DV**	**67,95**
Die Siedler 2 Mission CD	**DV**	**29,95**
Die Siedler 2 - Übersiedler	**DV**	**19,95**
Dominion (Win 95)	**DV**	**79,95**
Down in the Dumps	DV	37,95
Dungeon Keeper	**DV**	**77,95**
Earth 2140	**DV**	**37,95**
Earthworm Jim 1+2	DV	39,95
Elisabeth I.	DV	69,95

CD-ROM

Exhumed	DA	V.mö.
Extreme Assault	**DV**	**69,95**
FIFA Soccer '97	**DV**	**64,95**
FIFA Soccer Manager	**DV**	**69,95**
Formel 1	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**89,95**
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	**DV**	**19,95**
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	**DV**	**24,95**
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	**DV**	**26,95**
Formula Karts (Win 95)	**DA**	**69,95**
Fritz 4 - Special Edition	DV	42,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Heroes of Might & Magic 2	**EV**	**84,95**
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CD	**EV**	**69,95**
Heroes of Might & Magic 2	DV	76,95
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	**DV**	**22,95**
Imperium Galactica	DA	76,95
Independence Day (Win 95)	**DV**	**59,95**
Interstate '76	DV	79,95
Jagged Alliance 2	**DV**	**74,95**
KKND - Krush, Kill and Destroy	**DV**	**64,95**
Koala Lumpur	DV	66,95
Last Express	DV	79,95
Leisure Suit Larry 7	DV	79,95
Lords of the Realm 2	**DV**	**82,95**
Lost Vikings 2	DV	66,95
Mad TV 2	**DV**	**49,95**
Magic - Die Zusammenkunft	**DV**	**74,95**
Marble Drop	DV	39,95
Master of Orion 2	**DV**	**74,95**
M.A.X.	DV	79,95
MDK	**DV**	**69,95**
Megapak 7	DA	86,95
Moto Racer	**DV**	**77,95**
NBA Live '97	**DV**	**64,95**
Need for Speed 2	**DV**	**77,95**
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	64,95
Outlaws	**DA**	**77,95**

CD-ROM

Pandemonium!	**DV**	**76,95**
Perry Rhodan - Abenteuer Universum	DV	37,95
PGA Tour Pro (Win 95)	DV	69,95
Privateer 2	DV	84,95
Pro Pinball - Timeshock!	**DA**	**59,95**
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	**DV**	**46,95**
Rebellion	DA	V.mö.
Redneck Rampage	**DA**	**76,95**
Resident Evil	**DV**	**74,95**
Schleichfahrt	**DV**	**36,95**
Sherlock Holmes 2	DV	77,95
Silent Hunter	DV	74,95
Silent Hunter Zusatz-CD	**DV**	**29,95**
Sim Copter	DV	74,95
Sim Copter Zusatz-CD	DV	19,95
Sonic Collection (Win 95)	**DV**	**54,95**
Star Trek Generations	**DV**	**79,95**
Steel Panthers 2	DV	74,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Terminator Skynet	**DA**	**39,95**
TFX: EF2000 Special Edition	**DV**	**86,95**
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Dig	**DV**	**46,95**
Theme Hospital	**DV**	**77,95**
TIE Fighter Deluxe Edition	**DV**	**46,95**
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Vermeer	**DV**	**57,95**
Wages of War	EV	54,95
Warcraft 2	**DV**	**54,95**
Warcraft 2 Zusatz-CD No. 2	**DV**	**19,95**
WET	**DV**	**77,95**
Wing Commander 4	DV	59,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	**DV**	**59,95**
X-COM 2 - Apocalypse	**DV**	**V.mö.**
X Wing Edition	DV	32,95
X Wing vs. TIE Fighter	DA	74,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

Betrayal in Antara • Rollenspiel

DIE RÜCKKEHR

Nachdem sich Return to Krondor, der zweite offizielle Nachfolger von Betrayal at Krondor, bereits jetzt auf das erste Quartal 1997 verschoben hat, bekommt Betrayal in Antara von Sierra freie Bahn. In dieser rollenspielarmen Zeit ist einem jeder Genrevertreter recht. Um so besser, wenn auch noch die Qualität stimmt...

Im 2D-Kartenmodus verliert man nicht die Orientierung.

Alle Schlachten werden taktisch auf Hex-Feldern ausgetragen.

Durch die Fertigkeiten beeinflußt man die Charakterentwicklung.

Im feudalen Königreich Antara wird der einfache Bauernjunge Aren in die Intrigen des Adels verwickelt. Dabei ist Aren für die folgenden Konflikte denkbar schlecht gerüstet, da er erst vor kurzem seine magischen Fähigkeiten entdeckte. Natürlich steckt zudem mehr hinter dem Ganzen als nur die üblichen kleinen Machtkämpfe um die Krone.

Rollenspiel pur

Betrayal in Antara basiert auf dem innovativen und hervorragenden Rollenspielsystem des Vorgängers. Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Fertigkeiten, Eigenschaften, Magie- und Lebenskraft. Es wird nur grob zwischen Kriegern und Zauberern unterschieden, ansonsten kann jeder Held alles durch Training erlernen. Es gibt weder Stufen noch Erfahrungspunkte, wodurch das System sehr realistisch wird. Leider darf der eigene Charakter nicht selbst generiert werden, so daß der Spieler nur durch die Weiterentwicklung die Werte seinen Wünschen anpassen kann. Auch im Kampfsystem hat sich seit Betrayal at Krondor nichts geändert. Sämtliche Schlachten werden auf Wabenfeldern rundenbasierend ausgetragen. Die Kämpfe sind durchschnittlich von moderatem Schwierigkeitsgrad. Allerdings entscheidet oftmals der erste Treffer über Sieg oder Niederlage, denn durch Verletzungen nehmen die Fähigkeiten der Kämpfer drastisch ab. Größtenteils gibt einem Betrayal in Antara aber ausreichend Zeit, die Spielgeschwindigkeit selbst zu bestimmen, so daß es in der Hand des Spielers liegt, wann er in der Story weitermachen möchte.

Episch

Neben der durchschnittlichen 3D-Engine steht wie im Vorgänger auch der 2D-Kartenmodus mit allen bekannten Vor- und Nachteilen zur Verfügung. Neues Gelände wird aus der Ich-Perspektive erkundet, alte Wege hingegen schnell in der Kartenansicht überbrückt. Grafisch wurde Betrayal in Antara deutlich verbessert, ist aber nicht mehr ganz zeitgemäß. Die hervorragende Entwicklung der Story wird dadurch kaum beeinflußt. Endlose Zwischensequenzen und drei CDs ermöglichen einiges und bauen langsam die Geschichte des Spiels auf. Konversation wird mittels des herkömmlichen Multiplechoice-Systems betrieben. Besonders in den Vordergrund rückt damit auch die sehr gute Sprachausgabe, welche die noch recht ansehnliche Musik oder die eher durchschnittlichen Soundeffekte verblassen läßt.

Alexander Geltenpoth

Zahllose Zwischensequenzen und Hunderte von Standbildern mit etwas spärlichen Animationen sorgen für ständige Abwechslung.

KOMMENTAR

» Freunde klassischer Rollenspiele bekommen endlich ein Spiel, an dem sich so richtig lange knabbern läßt. Mit richtiger Story, Puzzles und einem ordentlichen Handlungsstrang. Eben kein Fast-Food-Rollenspiel wie Diablo. Die kleineren technischen Mängel nimmt man dafür gerne in Kauf. Allen zufriedenen Veteranen aus dem Vorgänger kann ich selbst ohne Raymond E. Feist bedenkenlos den Nachfolger anraten. Nur Liebhaber von Dark Future sollten sich bis Fall Out gedulden. «

Mindestens:	486/100, 16 MB, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, OktaSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1500 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Sierra	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	68%	Sound:	82%
Genre:	Rollenspiel		

80% Einzelspiel — Multiplayer

» Das erste wirkliche Rollenspielerlebnis dieses Jahr «

BALD IST STICHTAG

Dungeon Keeper™

WAS LANGE WÄHRT,
WIRD ENDLICH
BöSE.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon Keeper, Bullfrog und das Bullfrog Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

PC CD-ROM

www.bullfrog.co.uk

ABSOLUTE BEDLAM

Wenn die Qualität eines Spiels an der Zahl der Explosionen und an der Lautstärke der Geräuschkulisse gemessen würde, hätte Absolute Bedlam eindeutig die Nase vorn.

Es ist ziemlich schwierig, in diesem Chaos auf Dauer den Überblick zu behalten.

Schon der erste Teil von Bedlam ließ es ordentlich krachen, und das Programm hätte auch richtig Spaß machen können, wenn die Steuerung nicht so übersensibel und das Leveldesign nicht so unübersichtlich ausgefallen wäre. Bedlam 2: Absolute Bedlam wurde zwar angeblich völlig neu programmiert, unterscheidet sich vom Original auf den ersten Blick jedoch nur wenig: Man steuert bis zu drei Kampfroboter durch verwinkelte Levels, um mit den insgesamt 20 verschiedenen Gegnertypen gründlich aufzuräumen, Überlebende zu bergen und Geheimnisse zu lüften. Immerhin ist es jetzt möglich, stets zwischen mehreren Missionen einer Kampagne zu wählen, und der bereits für Bedlam 1 angekündigte Netzwerk-Modus mit 10 Deathmatch-Levels wurde nun implementiert. Die meisten weiteren Verbesserungen liegen im Detail: mehr Gegner, unterschiedliche Hintergründe, komfortablere Missions-Anwahl, mehr Soundeffekte... Leider wurden jedoch die Schwächen der Steuerung und im Leveldesign nicht ausgemerzt, und so krankt auch der zweite Teil von Bedlam an einem im wahrsten Sinne des Wortes chaotischen Gameplay.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS
Empfohlen:	Pentium 100, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Multiplayer:	12 Spieler im Netzwerk
Handbuch:	englisch — Sprache: englisch
CD/HD:	119 MB/96 MB — Preis: ca. DM 90,-
Hersteller:	Mirage — Veröffentlichung: Juli '97
Grafik: 77%	Sound: 74% — Genre: Action

49% Einzelspiel — 55% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Unübersichtlich, kurzzeitig unterhaltsam* «

LAST RITES

Auch Ocean möchte noch auf der etwas abebbenden 3D-Action-Welle mitschwimmen und schickt Ihnen ganze Heere von Untoten entgegen.

Die grobe Grafik von Last Rites kann nicht mit den Referenzen des Genres konkurrieren.

Stellen Sie sich vor, auf den Friedhöfen Ihrer Heimatstadt würden sich plötzlich die Grabdeckel öffnen, und Tausende von Zombies stiegen empor, um die Menschheit zu vernichten. Mit diesem makaberen Szenario konfrontiert uns Ocean in Last Rites, und es ist Ihre Aufgabe, als Mitglied einer kleinen bewaffneten Truppe die schon weitgehend entvölkerte Stadt von den fahlen Monstern zu befreien. Was sich hier so gruselig anhört, ist es auch, allerdings anders, als es sich die Entwickler dieses Spiels wohl vorgestellt haben mögen: Die detailarme 3D-Grafik wirkt ziemlich dilettantisch – das haben Apogee und id Software vor ein paar Jahren mit wesentlich niedrigeren Hardware-Anforderungen schon besser hingekriegt. Die gegnerischen Pixelhaufen grunzen zwar schön, wirken aber optisch doch eher lächerlich. Die Tastatur- und Maussteuerung erweist sich darüber hinaus als viel zu schwammig, und die reichlich vorhandenen Multiplayer-Features können diesen morbiden Rohrkrepierer auch nicht mehr retten.

Herbert Aichinger

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA/SB
Multiplayer:	8 Spieler im IPX-Netz, Modem, seriell
Handbuch:	deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD:	284 MB/8 MB — Preis: ca. DM 80,-
Hersteller:	Ocean — Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 41%	Sound: 43% — Genre: 3D-Action

27% Einzelspiel — 27% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Dümmliche Leichenfledderei* «

STARGUNNER

Wer sich vor Jahren für den 2D-Action-Shooter Raptor begeistern konnte, findet nun mit Apogees Stargunner ein neues Betätigungsfeld.

Liebhaber traditioneller, horizontal scrollender 2D-Ballereien werden Stargunner lieben.

Angesichts der Flut an technisch immer ausgefeilteren 3D-Action-Games kommen bei einem Programm wie Stargunner nostalgische Gefühle auf: Ein zweidimensionaler Weltraum-Shooter mit dreifachem Parallaxscrolling in der etwas antiquiert wirkenden Auflösung von 320x240 Bildpunkten! Genretypisch wurde dieses Game natürlich mit einer aberwitzigen Hintergrundstory versehen (Aliens greifen Phantasieplaneten an), und auch am althergebrachten Spielprinzip hat sich nichts geändert: Man steuert mit einfachen Tastaturkommandos ein Raumschiff durch Myriaden von Gegnern, ballert diese per Dauerfeuer ab und sammelt unterwegs so viele Goodies wie möglich ein. Mit den derart erkämpften Credits kann man sich im weiteren Verlauf mit immer besserem Equipment ausrüsten. Die Vollversion des Spiels umfaßt insgesamt 34 Levels, die sich im Weltraum, auf Planetenoberflächen und unter Wasser abspielen. Superflüssiges Scrolling, eine gut ansprechende Steuerung und abwechslungsreiche Gegnerformationen sorgen für ungetrübten Spielspaß.

Herbert Aichinger

Mindestens:	P90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD, ROM, DOS
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SB, Tastatur, Joystick, Gamepad
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	englisch — Sprache: englisch
CD/HD:	80 MB/42 MB — Preis: ca. DM 60,-
Hersteller:	Apogee/GT Interactive — Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 59%	Sound: 57% — Genre: Action

65% Einzelspiel — - Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Liebenswürdig altbackenes Ballervergnügen* «

Theatre of Pain • Action

GEMETZEL

Ob 2D oder 3D, Beat 'em Ups fristen am PC ein Schattendasein, obwohl die technische Qualität mit den Automaten der Spielhalle konkurrieren kann. Selbst ein Spiel wie Virtua Fighter PC konnte kaum das Interesse der Spieler wecken. Einen eher klassischen Versuch wagt Mirage mit Theatre of Pain.

Rein spielerisch kann Theatre of Pain kein Feature aufweisen, das nicht schon mehrfach in anderen Produkten zu sehen gewesen wäre. Die Steuerung lehnt sich noch am ehesten an Virtua Fighter PC an. Niedrige, mittlere und hohe Attacken stehen zur Auswahl. Combos, Special Moves, Konter sowie Angriffe, die jede Verteidigung durchbrechen, runden das Konzept ab. Der einfachen Ausführung dieser Kombinationen dienen sechs Schlag- und vier Richtungsknöpfe auf Tastatur, Gamepad oder Joystick. Allerdings ist Theatre of Pain nur 2D. Die Qualität der Grafik ist jedoch besser als bei sämtlichen Street Fighter-Versionen. Mit 256 Farben bei einer Auflösung von 320x200 bis maximal 640x480 läuft das Spiel selbst auf langsameren Rechnern flüssig ab. Alle Bewegungen sind exzellent in über 350 Stufen animiert. Die riesigen Sprites sehen sehr plastisch aus. Mirage hat dreidimensionale Modelle verwendet, um diesen Effekt zu erreichen. Je nach Entfernung der beiden Kämpfer wird die Arena gezoomt, wodurch selbst kleinere Details sichtbar werden. Mehrere Schwierigkeitsgrade verlängern den Spielspaß erheblich. Doch die wahre Herausforderung ist natürlich der 2-Spieler-Modus. Theatre of Pain ist ein konventionelles, aber doch gutes Beat 'em Up. Nur der Sound läßt zu wünschen übrig.

Alexander Geltenpoth

Nur im Knien lassen sich tiefe Schläge blocken.

Jeder Charakter verfügt über geheime Special-Moves.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD ROM
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, Joystick, Gamepad
Multiplayer:	2-Spieler-Modus
Handbuch:	deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD:	85 MB/1MB — Preis: ca. DM 100,-
Hersteller:	Mirage — Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 80%	Sound: 55% — Genre: Action

76% Einzelspiel — Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gut kontrollierbare Prügelei mit toller Grafik «

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PCA PLUS 05/97 „Wetlands"	zu DM 14,90	
❒ PCA PLUS 06/97 „Imperium Romanum"	zu DM 14,90	
❒ PCA PLUS 07/97 „Hanse"	zu DM 14,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

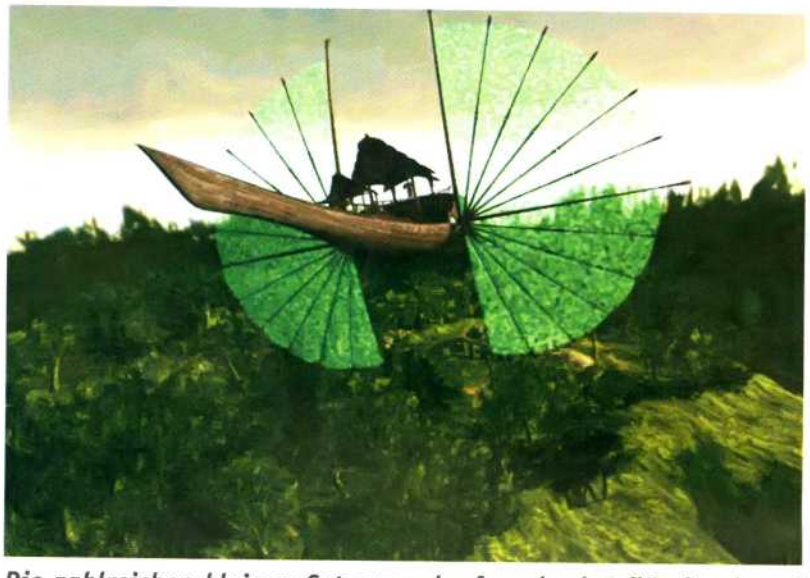
Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Atlantis • Adventure

INSELSCHÖNHEIT

Auf den ersten Blick kaum zu erkennen: Bei diesem Puzzle handelt es sich um eine Art Flipperspiel.

In ästhetischer Hinsicht wird sich Cryos Adventure um die sagenhafte Insel Atlantis zur Zeit wohl schwer übertreffen lassen: Den Spieler erwartet ein faszinierender Augen- und Ohrenschmaus mit hohem künstlerischen Anspruch, der jedoch diverse Schwächen im Gameplay aufweist.



Die zahlreichen kleinen Cutscenes laufen absolut flüssig ab und glänzen mit beeindruckenden optischen Effekten.

Cryo hat sich viel vorgenommen mit Atlantis: Die archaisch-spannende Geschichte um den mutigen Eno, der die von Rivalen verschleppte Königin wieder befreien soll und dabei des öfteren sein Leben aufs Spiel setzt, wurde mit revolutionären technischen Mitteln realisiert: Die bereits von Versailles bekannte Omni-3D-Grafik-Engine erlaubt in den vorausberechneten SVGA-Welten den völlig freien und superflüssigen Rundumblick in horizontaler und vertikaler Richtung. Bei der Animation der dreidimensionalen Charaktere bediente man sich der Motion-Capture-Technik und entwickelte darüber hinaus das Lippensynchronisations-Tool Omni-Sync, das den Pegelausschlag der Sprachausgabe auf dem Bildschirm in recht exakte Lippenbewegungen umsetzt. 3D-Sound und eine beinahe hypnotisch wirkende Musikuntermalung mit Anklängen an Klezmer und javanische Gamelan-Orchester sorgen ebenfalls dafür, daß man sich für ein paar Stunden komplett in der Cryo-Märchenwelt verlieren kann.

Wer den Wachen in die Arme läuft, hat meist schon verloren.

Fast ausgereift

Die Bedienung von Atlantis wird dem Spieler über weite Strecken so einfach wie möglich gemacht – mit der linken Maustaste steuert man alle wesentlichen Vorgänge des Spiels, und mit der rechten Taste verschafft man sich Zugang zum übersichtlichen Inventory. Durch Bewegungen der Maus läßt man den Blick in jede beliebige Richtung schweifen. Selbst das Abspeichern von Spielständen wird einem abgenommen, denn das Programm protokolliert den Spielfortschritt selbständig mit. Letzteres hat allerdings auch einen gravierenden Nachteil: Wer gegen Ende einer Episode scheitert, muß unter Umständen lange Strecken mehrmals ablaufen und sich wiederholt durch bereits absolvierte Gespräche klicken. Da es in Atlantis viele Puzzles gibt, in denen man sich in Sekundenbruchteilen für eine Lösung entscheiden muß und kaum Zeit hat, sich über die Handlungsmöglichkeiten zu informieren, wird dieser kleine Schnitzer im Gameplay sehr schnell zum Ärgernis. Leider wurde das Spiel zudem sehr linear konzipiert, und man bekommt selten die Chance, zwischen mehreren Lösungsansätzen zu wählen – Fehlversuche enden in der Regel entweder im Gefängnis oder mit dem Tod des Protagonisten.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Man merkt Atlantis an, daß die Entwickler dieses Programms mit viel Enthusiasmus, Stilgefühl und enormem technischen Know-how am Werk waren. Um so bedauerlicher sind die Schwächen im Gameplay: Zu wenig Handlungsspielraum, das bisweilen recht tückische Puzzle-Timing und die problematische Autosave-Funktion dämpfen ein wenig die Begeisterung für dieses ansonsten so exzellente Spiel. «

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, DOS
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, HexSpeed-CD-ROM, Win95/NT
Technik:	SVGA, 65.000 Farben, SB
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	2.300 MB/35 MB
Preis:	ca. DM 99,95
Hersteller:	Cryo
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	93%
Sound:	91%
Genre:	Adventure

71% Einzelspiel — Multiplayer

» Trotz diverser Schwächen auf jeden Fall sehenswert «

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Zweigstelle
CROSS Münster
Am Stadgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
688i Hunter Killer*	d	2	75.-
9 - The Last Resort	d	3	69.-
ADI Kinderlernprogramme	d		69.-
Age of Sail	d	2	74.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Anstoss 2*	d	4	74.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
Atlantis	d	3	79.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Sport	d	1	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	59.-
Battle Ground Compilation	d	2	79.-
Banzai Bug (Win95)	e	1	54.-
Birthright	d	5	69.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Carmageddon	e/d	1	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	39.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 Gold	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Command & Conquer1	d	8	79.-
Dark Forces 2 - Jedi Knight*	e	1	89.-
Darklight Conflict	d	1	74.-
Dark Reign*	e/d	8	84.-
Deadly Games	d	8	69.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	69.-
Demonworld*	e/d	8	69.-
Der Industriegigant	d	2	69.-
Destruction Derby 2	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	79.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Discworld 2	d	3	74.-
Dominion (Win 95)*	d	8	74.-
Dungeon Keeper*	d	3	75.-
Earth 2140	d	8	39.-
Evidence (Win 95)	d	3	75.-
Exhumed	e/d	1	74.-
Extreme Assault	d	2	69.-
F1 Grand Prix 2	d	2	78.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	289.-
F1 GP 2 Fahrertraining	d	2	29.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	39.-
F1 Psygnosis (W95) (3D fx)	d/e	2	75.-
F16 Fighting Falcon	e/d	2	69.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
Fable	d	3	39.-
Fallen Haven (Win 95)	d	8	84.-
FIFA Soccer 97	d	4	64.-
FIFA Soccer Manager	d	2	69.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	49.-
Flottenmanöver	d	8	65.-
Floyd (Win 95)*	d	3	74.-
Flying Corps	d	2	74.-
G-Nome (Win 95)	d	1	69.-
Harvest of Souls	d	3	69.-
Hattrick Wins (Win 95)*	d	2	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	62.-
Hellbender (Win95)	d	2	69.-
Helicops (Win 95)	e/d	2	49.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	25.-
Hugo 4	d	1	65.-
IM1A2 Abrams	d	2	79.-
Imperium Galactica	d	8	74.-
Independence Day	d	1	79.-
Interstate 76 (Win 95)	d	2	74.-
Iron & Blood	d	1	69.-
Jack Nicklaus 4	e/d	4	79.-
Jet Fighter 3*	d	2	79.-
Kick Off 97	e/d	4	69.-
KKND	d	8	59.-
Koala Lumpur	d	3	59.-
Last Rites	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	74.-
Links LS	e/d	4	89.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Links LS Collection 1/2/3	e/d	4	49.-

CD SPIELE

Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lost Vikings 2	d	1	59.-
M.A.X. (Euro oder Jewel)	d	2	44.-
Magic Die Zusammenkunft	d	8	74.-
Master of Orion 2	d	2	69.-
MDK (3D fx)	e/d	1	69.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	d	1	79.-
Monkey Island 3*	d	2	84.-
Monopoly	d	8	55.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	75.-
Myst	d	3	69.-
Nascar Racing 2	d	4	74.-
NBA Live 97	d	4	64.-
Need for Speed 2 (Win 95)	d	2	74.-
Nemesis - Ein Wizardry Adv.	d	5	69.-
NHL Hockey 97	d	4	64.-
Orionburger	d	3	39.-
Outlaws (Win95) (3 D fx)	e/d	1	74.-
Pandemonium (3 D fx)	d	1	74.-
Perfect Weapon (Win 95)*	d	1	75.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	69.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Privateer 2	d	2	69.-
Pro Pinball - Timeshock	d	2	69.-
Police Quest 5 SWAT	e/d	3	75.-
Puzzle Bobble	e/d	6	39.-
Pyst	d	5	19.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing xtra Strecken	d	2	39.-
Ran Soccer + Ran Trainer 2	d	4	39.-
Rayman	d	1	35.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	74.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Rebel Assault 2	d	1	44.-
Redneck Rampage	e	1	69.-
Resident Evil	d	1	74.-
Risiko (W95)	d	8	69.-
Sean Dundee's Football	d	4	59.-
Shadow Warrior*	e	1	84.-
Silent Hunter	d	1	49.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	25.-
Sim City 2000 Netzwerk (W95)	d	2	79.-
Sim Copter (W95)	d	2	74.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Sonic & Knuckles Coll. (W95)	e/d	1	55.-
Stadt der verlorenen Kinder	d	3	74.-
Star Command	d	8	69.-
Stars!	d	8	64.-
Star Trek: Borg	e/d	2	55.-
Star Trek: Generations	d	1	74.-
Star Trek: Starfleet Academy*	d	3	74.-
Steel Panthers 2	d	8	69.-
Strike Point: The Hex Mission	d	2	69.-
Super Puzzle Fighter 2	e/d	1	39.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
Terracide	e/d	1	74.-
Test Drive Off Road	e	4	55.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	84.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	65.-
The Dig	d	3	44.-
The Last Express	d	3	74.-
Theme Hospital	d	2	74.-
Tie Fighter	d	1	45.-
Tiger Shark	d	2	69.-
Time Commando	d	1	39.-
Trash It	d	1	74.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	69.-
UEFA Champ.-League (3D fx)	d	4	69.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	d	2	79.-
Warcraft 2	d	8	55.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
Wet	d	2	79.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
X-Wing vs. Tie-Fighter	e/d	1	74.-
Zork Legacy Edition	d	3	84.-

Angebote

A-Train	d	2	19.-
Aces of the Deep	d	2	35.-
Age of Rifles - Das Gewehr	e/d	8	29.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Conquest deluxe	d	8	39.-
Crusader - No Regret	d	1	39.-
Cyberia 2	e/d	1	29.-
Cyberstorm	d	8	29.-
Descent 2	d	1	33.-
Down in the Dumps	d	3	35.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	39.-
F1 Grand Prix 1	e/d	1	25.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle (Vollgas)	d	3	33.-
Gene Machine	d	3	25.-
Golden Gate Killer	d	3	25.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Mechwarrior 2 (Win 95)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
Necrodome (Win 95)	e/d	1	29.-
Normality	d	3	29.-
Olympic Soccer / Games	d	4	24.-
Onside Soccer	d	4	25.-
Panzer General 2	d	8	26.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
QAD	d	1	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Schleichfahrt	d	2	39.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Shattered Steel	e/d	1	39.-
Shell Shock	d	1	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	29.-
Star General	d	8	29.-
Stonekeep	d	5	35.-
Syndicate Wars	d	8	39.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Torin's Passage	d	3	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer	d	8	26.-
War Wind	d	8	29.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms	d	8	29.-
Z	d	8	29.-

CD-Bundles

Giga Pack (Bleifuß1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	74.-
MegaSIXpak (6 CD's) (Magic Carpet 2, Comanche, TerraNova, Fantasy General...)	e/d	8	55.-
Gold Games (DSA1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel + 35 Topspiele)	d	7	35.-
Award Winners (Star Trek-Final Unity, Pro Pinball The Web, Bleifuß)	d	1	44.-
Maxis Anti-Langeweile-Pack (Sim City 2000, Pinball 95, Marty 1, Sim Town)	d	2	74.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek-Final Unity, PGA Euro Golf)	d	2	69.-

Take Two

Gabriel Knight 2 + Phantasmagoria 1	79.-
Indy Car 2 + Nascar 1 + Track Pack	44.-
3D Ultra Pinball 1 & 2	79.-

Hardware

3DFx Grafik

Diamond Monster 3D 4MB bulk	329.-
** Die Referenz Add-On Karte **	
Herkules Stingray 128/3D 6MB	499.-
** ET6000 und 3DFx Karte in einem ! **	
** incl. Formel 1 & Pandemonium **	

Zubehör: Microsoft, Thrustmaster, Logic 3, Logitech, Gravis u.a.

Unsere Spiele des Monats:

Conquest Earth
Strategie in einer neuen Dimension !
Komplett deutsch nur **79.-**

Shadow Warrior*
Das Metzeln geht weiter ! Geniale Level ! Super Waffen ! Netzwerkfähig !
Komplett englisch nur **84.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Shadow Warrior
Blood, Outlaws, Extrem Assault, u.v.m.
Alles Shareware + Patches + Level
Alles auf einer CD !!!!!!!!!! nur **19.-**

Dungeon Keeper
Komplett deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur **75.-**

Imperium Galactica
Beherrschen Sie den Weltraum !
Komplett deutsch nur **74.-**

James Bond
Komplett deutsch
Die ultimative Kollektion ! (2CDs)
Alles über James Bond !
Top-Spiele Top-Preise! nur **64.-**

Rasen total !

Moto Racer	d	75.-
Need 4 Speed 2	d	74.-
Interstate 76	e	69.-
Rally Racing 97	d	49.-

Mega Pack 7
Anleitung deutsch
3D Ultra Pinball 2, US Navy Fighters, Caesar 2, Road Rash, A10 Cuba, Heroes of M & M, Gene Wars, Creature Shock.....
Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

Sport total !

FIFA 97	d	64.-
NHL 97	d	64.-
NBA 97	d	64.-
UEFA 96/97	d	64.-

Daggerfall*
Komplett deutsch
Es kommt...es kommt nicht...
Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

Ballern total !

Blood	e	79.-
Redneck Rampagne	e	69.-
Exhumed	e/d	74.-
Outlaws	e/d	74.-

Pro Pinball - Timeshock		74.-
Heroes of M & M 2	d	69.-
Pandemonium	d	69.-
Deadly Games	d	69.-

*** Level CD's ab 10 DM ***

Erobern Total

C & C Alarmstufe Rot	d	79.-
Earth 2140	d	39.-
Die Siedler 2	d	65.-
Der Industriegigant	d	69.-

Fliegen total !

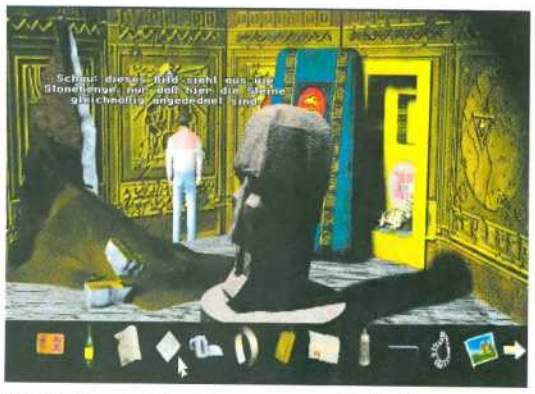
Comanche 3	d	79.-
Extreme Assault	d	69.-
X-Wing v Tie-Fighter	e/d	74.-
F16 Fighting Falcon	e/d	69.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! * Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

ARK OF TIME

Wieder steht Atlantis im Mittelpunkt eines PC-Spiels: Ark of Time entführt Sie an geheimnisvolle Schauplätze der Menschheitsgeschichte.



Kendal reist in der ganzen Welt herum, um das Rätsel um die Forscher zu lösen.

Prof. Caldwell und seine Crew stehen scheinbar kurz davor, das Rätsel um Atlantis zu lösen, als sie mitsamt ihrem Forschungs-U-Boot spurlos im atlantischen Ozean verschwinden. Nicht ganz freiwillig nimmt der Journalist Kendal die Fährte des Teams auf und stößt dabei auf frappierende Zusammenhänge. Was hat eine Südseeinsel mit einer mittelalterlichen Kirche im englischen Avon zu tun? Warum stehen die riesigen Steinköpfe auf den Osterinseln herum? Ark of Time ist ein liebenswertes Adventure, das an die großen Genre-Klassiker anzuknüpfen versucht: Intelligente Rätsel, abwechslungsreiche Locations, eine Prise Humor und die Point & Click-Steuerung lassen sich auf der Habenseite verbuchen. Leider schreitet die Handlung jedoch allzu gemächlich voran, und die Rendergrafik verleiht dem Ganzen einen recht kalten, künstlichen Touch. Gespart hat man auch bei der Lokalisierung: Die Sprachausgabe erfolgt in Englisch und wird lediglich von deutschen Untertiteln begleitet. Fazit: nicht schlecht, aber auch nichts Besonderes.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS, Win 3.1		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	331 MB/51 MB	Preis:	DM 90,-
Hersteller:	Interplay	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 68%	Sound: 63%	Genre:	Adventure

64% – Einzelspiel – Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Adventure ohne echte Höhepunkte* «

THE INTRUDER

Jack wollte einfach nur ein Bierchen trinken. Er konnte nicht ahnen, daß er mit dem Gerstensaft ein Alien-Virus in sich aufnehmen würde.

The Intruder erinnert etwas an den alten Konsolenshooter Last Action Hero.

Ar'Kritz nennt sich der kleine Kerl, der sich nun in Jacks Verdauungstrakt eingesiedelt hat, um die Welt vor einer Alien-Invasion zu retten. Leider reagiert Jacks Körper allergisch auf Ar'Kritz, und Jack mutiert nach und nach zu einem häßlichen Monster. Wenn er das Virus wieder loswerden will, muß er schnell handeln. Auf der Suche nach Rettung rennt er kreuz und quer durch eine typisch amerikanische Kleinstadt und muß dabei zu allem Überfluß feststellen, daß die Alien-Invasion bereits in vollem Gange ist. The Intruder ist ein traditioneller 2D-Shooter mit Horizontalscrolling. Per Tastatur oder Gamepad steuert man Jack durch die Straßen und wehrt sich zunächst mit den Fäusten und der Pistole, später auch mit großkalibrigeren Waffen, Handgranaten und Sprengstoff. In Mülleimern und Kisten finden sich zuweilen nützliche Power-Ups. In 10 Leveln mit mehr als 200 Locations wird optisch einiges geboten, aber spielerisch kann The Intruder nicht recht überzeugen – dazu ist die Steuerung zu schwerfällig und ungenau.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	218 MB/75 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Microfolie/Elect. Arts	Veröffentlichung:	Juli '97
Grafik: 62%	Sound: 59%	Genre:	Action

45% – Einzelspiel – Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Althergebrachte Plattform-Action* «

PYST

Über 4 Millionen PC-Spieler haben bis jetzt die Render-Insel Myst besucht und dort jede Menge Müll hinterlassen. Parotty Software nehmen dieses Szenario als Ausgangspunkt für ein Macromedia-Programm namens Pyst, das vorgibt, eine Parodie des berüchtigten Grafik-Adventure-Klassikers Myst darzustellen. Wer dabei ein Spiel in der Art von Mylk erwartet, sieht sich getäuscht – bei Pyst handelt es sich um eine schlichte Folge von zehn (!) Screens mit Postkartenansichten der zugemüllten PC-Touristen-Hochburg. Auf den einzelnen Karten befinden sich jeweils mehrere anklickbare Hotspots, die nach gehörigen, spannungssteigernden Ladezeiten so zwerchfellerschütternde Animationen wie kackende Möwen oder kurzgeschlossene Stromkreise zutage fördern. Dreht man die Karten um, darf man sich an den Worten ergötzen, die die Myst-Urlauber an die Daheimgebliebenen schicken – der Humorgehalt dieser Messages dürfte in etwa dem einer Elferratssitzung des Hintertupfinger Karnevalsvereins entsprechen. Als Dreingaben gibt's das dilettantische Quicktime-Video „The Making of Pyst" sowie einen grauenhaften Pyst-Song im CD-Audio-Format. Wer seinem Provider und der Telekom sinnlos Geld in den Rachen werfen will, kann sich außerdem direkt in die Pyst-Internetsite einklinken.

Herbert Aichinger

Witzig an diesem dürftigen Programm ist nur die Idee mit der zugemüllten Insel.

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio, Internet-Anbindung		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	331 MB/6,5 MB	Preis:	ca. DM 19,95
Hersteller:	Parotty/Sierra	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 47%	Sound: 45%	Genre:	Parodie

5% – Einzelspiel – Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Bloß Hände weg von diesem Software-Müll* «

ALARMSTUFE X

... der Alptraum beginnt!

Luftverschmutzung,

Ozonlöcher und Radioaktivität stehen Heute schon auf der Rettungsliste von Morgen!

Features:

* Komplett in Deutscher Sprache
* Sprachausgabe
* 8 detaillierte Level
* Knifflige, umweltbezogene Rätsel
* Hervorragend gestaltete 360°-Landschaften
* Knackiger Original-Soundtrack
* Umfangreiche Umweltdatenbank

TEAM XTREME

FUN ONLINE, c/o maxupport, Postfach 28 20, 33258 Gütersloh,
Fax 0 52 41 - 95 33 10

Fun-Hotline: Mo.-Do. 18.00 - 20.00, Tel. 0 18 05 - 25 83 83
http://www.egmont.de

EGMONT INTERACTIVE GMBH, Postfach 10 12 51, 70011 Stuttgart

SPIELERFORUM

WERDEN SIE EIN INDUSTRIEGIGANT

JoWood Productions aus Österreich zeigt mit der Wirtschaftssimulation Der Industriegigant, daß amerikanische Maßstäbe auch in Europa zählen. Führen Sie als Jungmanager ein Unternehmen zum größten Erfolg und beweisen Sie uns Ihre unternehmerischen Fähigkeiten.

Aufgrund der zahlreichen Möglichkeiten, ein Unternehmen zu führen, gibt es auch große Unterschiede, mit einem Unternehmen Erfolge für sich zu verbuchen. Wir stellen Ihnen 20 Jahre Zeit zur Verfügung, in denen Sie als Manager eines Multikonzerns versuchen müssen, Ihr Unternehmen zu einem größtmöglichen finanziellen Erfolg zu führen. Ob Sie nun versuchen, durch Werbung, durch die Erschließung neuer Märkte oder durch andere Maßnahmen Ihr Unternehmen zu sanieren, bleibt Ihnen überlassen, was zählt, ist der Erfolg. Errichten Sie ein funktionierendes Wirtschaftssystem. Damit es nicht zu einfach für Sie wird, haben wir eine vorgegebene Ausgangssituation auf unserer Cover CD-ROM. Es liegt nun an Ihnen, das Beste aus dieser Situation zu machen.

In der Rubrik Spielerforum der CD-ROM finden Sie die besten Jungmanager.

DER PREIS

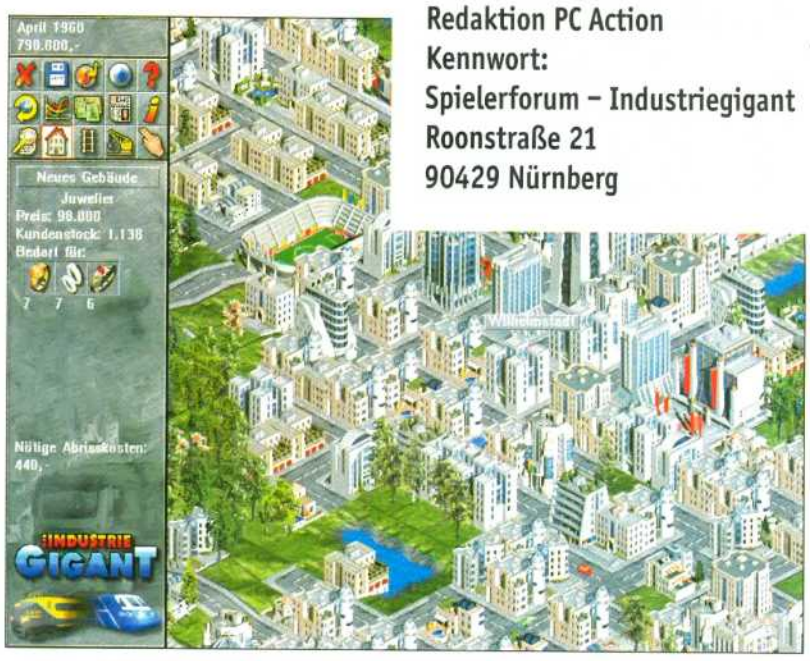
Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn ein WOCHENENDE IN WIEN inklusive Taschengeld im Wert von DM 2000,-. Bescheren Sie Ihrer Industrie einen Aufschwung und beweisen Sie uns Ihre Fähigkeiten als Leiter eines Finanzimperiums.

ZWISCHENSTAND X-WING VS. TIE FIGHTER

1.	Christoph Wiesen, Hollerath	96.373
2.	Oliver Keul, Aßlur	44.032
3.	Klaus Müller, Sulzbach	24.000
4.	Hendrik Sangel, Kamen	13.920
5.	Nicolas Demcke, Rockenberg	5.300

Der Spiel-Modus

Auf der Cover CD-Rom finden Sie in der File area unter Tools die Wettbewerbsversion zum Industriegiganten. Installieren Sie diese Version unter Win95 auf Ihre Festplatte und starten Sie das Spiel Der Industriegigant. Unter IG-Wettbewerb finden Sie dann unsere Mission. Spielen Sie diese bis zum Ende und notieren Sie den erzielten Firmenwert zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf einer Diskette. Nun kopieren Sie von Ihrer Festplatte die Punkte.dat auf die Diskette und senden diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

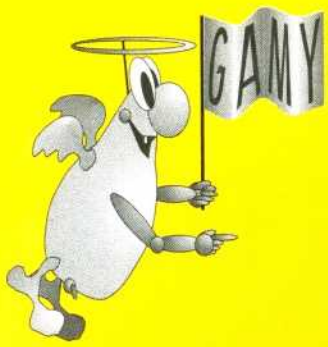


Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist dieses Mal schon der 23.09.97. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und der Firmenwert vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

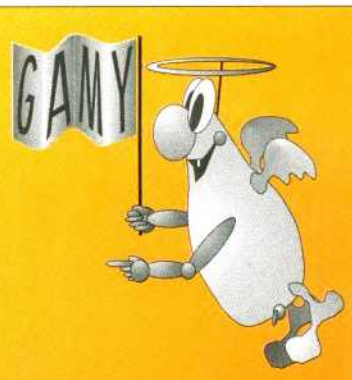
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Industriegigant
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Die Endstände für C&C 2 und F1-Weltmeisterschaft werden in der nächsten Ausgabe veröffentlicht.



GAMES AND MORE

Versandhandel für Software und Computerzubehör



GAMES

3 Skulls of the Toltec (dt.)	69,95
688i Hunter Killer (Win95, dt) *	79,95
7th Guest	19,95
9 The Last Resort	79,95
Aces of the Deep (dt.)	39,95
Adventure Box (dt.)	39,95
Afterlife (dt.)	69,95
Ages of the Sail (dt.)	89,95
AH-64D Longbow (dt.)	79,95
Albion	29,95
Alone in the Dark + Shadow of the Comet	29,95
American Dream	39,95
Amerika 1861-1865 (WL, dt.)	29,95
Are you ready & Alert (C&C 2-Zusatz)	29,95
Ascendancy (dt.)	29,95
Asterix und Obelix *	59,95
Bad Mojo (dt.)	29,95
Banzai Bug	59,95
Baphomets Fluch (dt.)	79,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,95
Battle Isle 3 (dt.)	39,95
Bazooka Sue (dt.)	79,95
Bling!	49,95
Bioforge (dt.)	29,95
Bleifuß	49,95
Bleifuß 2	59,95
Bubble Bobble	49,95
Bug Too!	69,95
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,95
Bundesliga Manager Professional	19,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	89,95
C&C 1: Mission Ausnahmezustand	29,95
C&C 2: Alarmstufe Rot	89,95
C&C 2: Mission Gegenangriff	25,95
Chewy - Esc von F5	29,95
Civil War General: Robert E. Lee (dt.)	49,95
Civilization	29,95
Civilization 2 (dt.)	49,95
CivNet	49,95
Colony Wars (dt.)	9,95
Comanche 3.0 (dt.)	79,95
Comanche 3.0 (engl.)	79,95
Comanche incl. Mission (dt.)	39,95
Combat 3 Classic	29,95
Conquest of the New World (dt.)	44,95
Conquest of the New World de Luxe (dt.)	49,95
Creatures (dt.)	69,95
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,95
Dark Forces 2: Jedi Knights *	89,95
Darklight Conflict (dt.) *	79,95
Deadlock (dt.)	79,95
Death Rally	59,95
Demonworld (dt.) *	69,95
Der Patrizier (dt.)	39,95
Der Produzent (dt.)	79,95
Der Reeder (Classic-Line, dt.)	19,95
Descent (dt.)	25,95
Destruction Derby 2	79,95
Diablo (DA)	79,95
Die Fugger 2 (dt.)	49,95
Die großen Schlachten der Geschichte (dt.) *	99,95
Die Siedler (Classic, dt.)	29,95
Die Siedler 2 (dt.)	79,95
Die Siedler 2: Mission Disk (dt.)	29,95
Die Siedler 2: Die Übersiedler (dt.)	24,95
Die Siedler 2 Collection (dt.)	119,95

GAMES

Die Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Discworld 2 (dt.)	89,95
Dominion (dt.) *	69,95
Down in the Dumps (dt.)	79,95
Dragon Lore 2 (dt.)	79,95
DSA 1: Schicksalsklänge (dt.)	29,95
DSA 2: Sternenschweif (dt.)	29,95
DSA 3: Schatten über Riva (dt.)	39,95
Dungeon Keeper (dt.)	79,95
Dungeon Master 2 (dt.)	25,95
EarthSiege 1 (dt.)	19,95
EarthSiege 2 (dt.)	39,95
Earthworm Jim 1+2 komplett (dt.)	39,95
Ecstatica 2 (dt.) *	69,95
Eishockey Manager	19,95
Elisabeth I. (dt.)	69,95
Elite 2: Frontier (3,5" Diskette, dt.)	9,95
Elite 3: 1st Encounters (DA)	39,95
Elite 3: 1st Encounters (Jewel Case, DA)	19,95
Extrem Assault (dt.)	69,95
F1 Manager Professional (dt.) *	79,95
Fable (dt.)	69,95
Fallout *	79,95
Fantasy General (dt.)	29,95
Fields of Glory (dt.)	29,95
FIFA Soccer '96 (dt.)	29,95
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,95
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,95
FireFight (Win95)	59,95
Flight Unlimited	35,95
Flottenmanöver	79,95
Floyd (dt.) *	79,95
Flugsimulator 6.0 (MS, dt.)	99,95
Flugsimulator 6.0 Zusatz-Disks ab	29,95
Flying Corps (dt.)	79,95
Formel 1 (dt.)	89,95
Formula One Grand Prix 2 (dt.)	89,95
Frankenstein (dt.)	19,95
Fun Compilation - Spielesammlung * Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek	79,95
Funsoft Strategie - Spielesammlung Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser deLuxe	59,95
G-Nome	89,95
Gene Wars	35,95
Goblins 3	29,95
Gold Games (TopWare, 40 Spiele)	49,95
Golden Gate Killer	24,95
Golf 3.0 (MS)	59,95
Grand Prix	29,95
Hattrick Wins! (Win95, dt.) *	69,95
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,95
Heart of Darkness *	99,95
Heroes of Might & Magic 2 (dt.) *	79,95
Holiday Island (dt.)	89,95
Hugo 4	79,95
Humans 1&2 (Jewel Case)	9,95
Hunter Hunted (dt.)	79,95
iM1A2 Abrams (dt.)	99,95
Imperium Galactica *	79,95
Interstate '76 (US-Version)	69,95
Interstate '76 (dt.) Wird nicht erscheinen !	
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,95
Kick Off '97	79,95
King's Quest 7 (dt.)	29,95
King's Quest Collection 1-6 (DA)	69,95
KKND (dt.)	69,95
Koala Lumpur: Reise ins Chaos	74,95

GAMES

Land of Lore 2 (dt.) *	89,95
Legend of Kyrandia 3 (dA)	24,95
Legends (DA)	29,95
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,95
Lemminge 1-3 komplett (Neon-Edition)	29,95
Lords of the Realm 2 (dt.)	84,95
Lost Eden	19,95
Lost Vikings 2	79,95
Mad TV 2 (dt.)	79,95
Mag! (dt.)	19,95
Magic - Die Zusammenkunft	89,95
MDK (dt.)	69,95
Mechwarrior 2 (dt.)	29,95
Mechwarrior 2 Limited Edition	69,95
Mega Pak Volume 5 und 6 je	89,95
Megarace 2 (dt.)	29,95
Moto Racer (Win95, dt.)	79,95
Mummy - Tomb of the Pharao (DA)	74,95
Normality (dt.)	74,95
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,95
Outlaws (DA)	79,95
Pandora Akte (dt.)	89,95
Panzer General 2	29,95
Perfect Alert (add-ons für C&C 2, dt.)	29,95
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erweiterung)	29,95
PGA Tour Golf486 (dt.)	29,95
Phantasmagoria 2 (DA)	79,95
Pirates! Gold (dt.)	29,95
Pizza Connection (dt.)	19,95
Prince of Persia Collection	29,95
Privateer 2: The Darkening (dt.)	89,95
Railroad Tycoon deLuxe (DA)	29,95
Rally Racing '97 (dt)	74,95
Rayman	29,95
Rebell Assault 2 (dt.)	49,95
Redneck Rampage	79,95
Risiko (Win95)	79,95
Road Rash (Win95)	59,95
Sam & Max (dt.)	29,95
Schleichfahrt	69,95
Shivers (dt.)	19,95
Silent Hunter Patrol (dt.)	39,95
Silent Thunder (dt.)	39,95
SIM Town (dt.)	29,95
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,95
Star Trek: Generations (dt.)	89,95
Steel Panthers (dt.)	29,95
Syndicate Wars (dt.)	39,95
The Last Dynasty	34,95
The last Express	89,95
The Simpsons (engl.)	59,95
Theme Hospital (dt.)	79,95
Tie Fighter (dt.)	49,95
Torins Passage (dt.)	19,95
Transport Tycoon incl. World Editor	29,95
UEFA Champions League 96/97	69,95
US Navy Fighter (dt.)	29,95
Vermeer (dt.)	59,95
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,95
WarCraft 2: Exclusive Edtion (dt.)	89,95
WarCraft 2: Expansion Set	29,95
Warhammer (dt.)	29,95
WinSkat (dt.)	39,95
Winzer deLuxe	49,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,95
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95, DA)	79,95

GAMY's Tip des Monats

Dungeon Keeper (dt.) 79,95

Zwei Jahre mußte die Spielerwelt darauf warten. Doch das Warten hat sich gelohnt. Endlich, der Strategie-Hammer des Jahres ist da. Witzig, spritzig, phänomenal. Dieses Spiel wird Sie in seinen Bann ziehen und so schnell nicht wieder freigeben!

Weitere Infos zu diesem und vielen anderen Spielen, Neuheitenservice und Bestellmöglichkeiten finden Sie auch auf unseren T-Online Seiten: GAMES AND MORE #

Infotainment-Software

3D Home Designer	29,95
A.D.A.M. - Reise durch den Körper	79,95
After Dark 4.0 (dt.)	39,95
Bertelsmann Universallexikon '97	89,95
Der Duden	69,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Globe Master (dt.)	39,95
Gold 3 (TopWare, 40 Anwenderprogramme)	49,95
Kai's Power GOO (dt.)	99,95
PC-Fahrschule 2.0	39,95
Print Master (dt.)	49,95

Software für "Musiker"

audite! 3.0	54,95
barrèe 3.0 (Guitarrenlernprogramm)	29,95
capella 2.2b professional (Pr. z. Komponieren)	199,95
capella 2.2 compact ("Light"-Version)	99,95
capriccio 95 (Win95 - Tonstudio)	159,95
capricio 1.0 compact ("Light"-Version)	79,95
rondo 2.0	99,95

Kindersoftware

ADI Lernsoftware je	69,95
Barbie Modedesigner	59,95
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,95
Urmel's Filmstudio	49395

Joysticks

Alpha Twin Joystickweiche	39,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog Pro Clear	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Thrustmaster X-Fighters	99,95
Thrustmaster Grand Prix 1 (lenkrad)	179,95
Thrustmaster F-22 FLCS Pro Joystick	299,95

Mäuse & Trackballs

Logi MouseMan 96	69,95
Logi MouseMan Cordless	109,95
Logi Pilot Mouse	44,95
3 - Tasten Mouse	9,95

Multimedia-Hardware

Lautsprecher (2x 60 Watt, Netzteil int.)	39,95
Lautsprecher (2x120 Watt, Netzteil int.)	64,95
Lautsprecher (2x160 Watt, Netzteil int.)	99,95
Lautsprecher (2x240 Watt, Netzteil int.)	109,95
Matrox Mystique 4 MB Grafikkarte	299,95
SoundBlaster 16 PnP	149,95
SoundBlaster 32 PnP	229,95

Lösungsbücher/Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar !
Hier eine kleine Auswahl:

Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
C & C 2	14,80
Das ultimative Lucas Arts Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Die Siedler 2 - Mission CD	14,80
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Hinweis in eigener Sache:

Weiter Spiele und Lösungsbücher auf Anfrage erhältlich.
Riesen Auswahl auch an Sony-Playstation-, N 64-, Sega Saturn-, Super NES- und Game Boy-Spielen.
Fast alles unter 100,00 DM !

Telefonische Bestellannahme

(0 33 28) 39 52 11

Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr & Sa 9.00 - 16.00

GAMES AND MORE Versandhandel für Software und Computerzubehör Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow ---- Fax: (0 33 28) 47 29 25
Neuheitenservice, Bestellungen, Infos auch unter T-Online: GAMES AND MORE#

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preis in DM incl. 15%, Bücher 7% Mehrwersteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB.
Versandkosten: Nachnahme: 9,90 DM plus 3,00 DM NN-Gebühr der Post; Kreditkarten: 9,90 DM; Vorkasse 6,90 DM; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20.00 DM

Ab 250,00 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!

KAUFHOF + Horten

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

Activisions explosives Road-Movie gibt es nun endlich in einer komplett deutschen Fassung.

Admiral Kirk und Captain Picard geben sich in MicroProse' Umsetzung des Kinofilms die Ehre.

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	C&C 2: Gegenangriff	Westwood/Virgin
2	(6)	Earth 2140	Topware
3	Neu	Comanche 3	Novalogic
4	Neu	Star Trek Generations	MicroProse
5	(4)	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts
6	(3)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
7	(5)	The Need for Speed 2	Electronic Arts
8	(2)	GrandPrix 2	MicroProse
9	Neu	Interstate ´76	Activision
10	(8)	Diablo	Blizzard Entertainment
11	(11)	Theme Hospital	Bullfrog/EA
12	(16)	Outlaws	LucasArts
13	(10)	Extreme Assault	Blue Byte
14	(7)	Siedler 2 + Mission CD	Blue Byte
15	(15)	Moto Racer	Delphine Software/EA
16	(18)	Lords of the Realms 2	Sierra
17	(14)	MDK Special Edition	Shiny Entertainment/Acclaim
18	(17)	Tomb Raider	Core Design/Eidos
19	Neu	Atlantis	Cryo Interactive
20	(20)	Master of Orion 2	MicroProse

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Baphomet's Fluch ..... Virgin
Das Rätsel des Master Lu.... Sanctuary Woods
Indiana Jones and the Fate of Atlantis ... LucasArts
Normality ..... Gremlin
Simon the Sorcerer 2 ... Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager Hattrick ..... Software 2000
Capitalism ..... Software 2000
Elisabeth I. ..... Ascon
Hattrick ..... Ikarion
Theme Park ..... Bullfrog

Action:
MDK ..... Shiny Entertainment
Outlaws ..... LucasArts
Privateer - The Darkening ..... Origin
Schleichfahrt ..... Blue Byte
Tomb Raider ..... Eidos
Virtua Fighter PC ..... Sega

Strategie:
Civilization 2 ..... MicroProse
C & C 2: Alarmstufe Rot ..... Westwood
Dungeon Keeper ..... Bullfrog
MAX ..... Interplay
Master of Orion 2 ..... MicroProse
Z ..... Bitmap Brothers

Simulation:
Comanche 3 ..... Novalogic
F1 Grand Prix 2 ..... MicroProse
Flight Unlimited ..... Looking Glass
Hexagon Kartell ..... Ascaron
TFX Eurofighter 2000 ..... Ocean

Sport:
FIFA Soccer '97 ..... Electronic Arts
Links LS ..... Access
NBA Live '97 ..... Electronic Arts
NHL 97 ..... Electronic Arts
Virtual Pool ..... Interplay

Rollenspiel:
Diablo ..... Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva ..... Attic
Lands of Lore ..... Westwood
Ultima Underworld 2 ..... Origin
Wizardry 7 ..... Sir Tech

Rennspiele:
Formel 1 ..... Psygnosis
Have a NICE Day ..... Magic Bytes
Moto Racer ..... Electronic Arts
Sega Rally ..... Sega
POD ..... Ubi Soft

INSERENTENVERZEICHNIS
PC ACTION 8/97

AB Union 139, 141
Althoff 59
AOL 37
ARI Data 29
Attic 81
B&E Games 75
Bachler 83
Bomico 2, 17, 46, 47
Call & Play 67
Compustore 137
Computec Verlag 39, 69, 75, 87, 96, 115, 125
Computertreff Kudak 71
Cross Computer 89
Cyber Games 71
Egmont 91
Eidos 63
Electronic Arts 57, 77, 85
Funsoft 72, 73
Game It 65
Games and More 93
Gremlin 1056
GT Interactive 6, 7
Hintshop 95
Joysoft 101
Koch Media 149
Media Point 55
MicroProse 121
MLC 145
MMC 45
Multimedia Soft 95
Okay Soft 95
OZ-Verlag 135
raveline 131
Ravensburger 13
Sega 31
Siemens 33
Software Company 107
Softwarehouse 43
Topware 147
Vogel Verlag 143
WIAL 79

Hint Shop Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 DM**. Pro Sammelheft **nur 19,80 DM**.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

! Ständig Neuheiten !
Händleranfragen erwünscht

Wir führen über 400 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM

3 Skulls und Ace Ventura
7'th Guest/ 11'th Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Anvil of Dawn
Ark of Time
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Bazooka Sue
Bioforge
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
C&C 2: Gegenangriff
Cyberia 1 + 2 & Wetlands
"D", Evocation & Blown Aw.
Down in the Dumps
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 1 oder 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Evidence
Excalibur 2555 A.D.
Fable
Fade to Black
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Golden Gate Killer
Hexen
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance 1 und 2
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 7 (je)
Knights of Xentar
Koala Lumpur
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Express, The
Leisure Suit Larry 1 - 7 (je)
Lighthouse
Little Big Adventure
Lost Vikings 2
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Myst, Nactropolis, Lost Eden
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte, Die
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer und Rebel Assault
Ravenloft 1 + 2 & Menzober.
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers
Simon the Sorcerer 1 und 2
Soul Blade
Space Quest 1 bis 6 (je)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek 1 und 2 (SH)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Suikoden
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Thunderscape
Time Commando
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Warcraft 1 + 2 & Expan.(SH)
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork-Nemesis/ Return to Zork
"Z"

SH = Sammelheft

Sie finden uns auch im Internet **http://www.vo.lu/Hint-Shop**

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/3457001

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.68975-50/-51

Die Lösungen sind für PC PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Okay Soft Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
T-Online: OKAY#
hotline news 09674-8405

Spätschicht: Mittwoch's bis 20.00 Uhr!
Mo.-Fr. 8:00 - 18.00 Sa. 9:00 - 13:00 Uhr

Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Keine Haftung/Gewährleistung. Umtausch/Retouren werden nicht angenommen!

Juli Knüller:
Dungeon Keeper DV 72,90
Resident Evil DV 72,90
Wipeout 2097 DV 74,90

BESTSELLER

1 X-Wing vs Tiefighter	DA	72,50
2 Formel 1	DV	85,90
3 COMANCHE 3.0	DV	72,90
4 JAGGED ALLIANCE 2	DV	72,90
5 Daggerfall *	DV	72,90
6 Theme Hospital	DV	73,90
7 Moto Racer W95	DV	72,90
8 OUTLAWS	DA	72,50
9 Extreme Assault	DV	68,90
10 Redneck Rampage	DA	72,90

LOW BUDGET

KIXX (Eidos) JE 23,00
Buried in Time, Rätsel des Meister Lu, Flashback, Johnny Bazookatone, Links 386, Olympic Games, Olympic Soccer Shellshock, Thunderhawk 2

Neon Edition JE 26,90
Discworld, Destruction Derby, Ecstatica, Lemmings 1-3, Wipeout & Novastorm

Microprose POWERPLUS JE 25,00
Civilization, Colonization, Grand Prix 1, Team Chef Grand Prix Man., Transport Tycoon & World Editor, UFO, X-Com Star Trek- Final Unity

Software 2000 Classic Line JE 19,90
Pizza Connection, Der Reeder, Hohlenwelt Saga, Kolumbus, ...

Virgin White Label JE 21,90
A-Train, Beneath Steel Sky, Creature Shock, Kyrandia 3, Lost Eden, The 7th Guest, Tilt, SIM - Ant, - Earth, - Farm, - Life Alone in the Dark 1, America, Carrier Strike Force, Shadow of the Comet, Star Trek 25th. An., Star Trek 2 JE 24,90

Sierra ORIGINALS JE 22,00
Earthworge 1, Freddy Pharkas, Gabriel Knight 1, Goblins 1& 2 Goblins 3, Kings Quest 6, Police Quest 4, Space Quest 4 Woodruff..., Larry 6, Outpost, Shivers, Space Quest 6, Nascar 1 + Track Pack, Kings Quest 7, Red Baron 1, Torins Passage

EA CD-Rom Classics JE 29,90
Little Big Adventure, Magic Carpet plus, NHL 96, Themepark, US Navy Fighter, Bioforge, PGA Europ. Tour, FIFA Soccer 96, Magic Carpet 2, Ultima 8 (Wing Com. 3 33,90)

Funsoft Classic on CD
X-Wing, Rebel Assault 1, Ascendancy, Ran Soccer, Vollgas, Ran Trainer 2, Armored Fist, Day of the Tentacle, Flight Unlimited, Indiana Jones 4, The Hive, Bing Innited Edition JE 31,90
Kaiser Deluxe, Rasenmäher Mann, Wolfpack JE 24,00
Werewolf vs Comanche 39,00

SOFTPRICE JE 21,90
Earthworm Jim, FX Fighter, Golden Gate Killer, TFX, Shanghai Great Moments, Monty P. Reine Zeitverschwendung, Simon 1

Dune 2, Mechwarrior 2, Pinball, Simon 2, Worms JE 27,90

Black Market JE 27,00
Cybersia 1, Warcraft 1, Descent 1, Dungeon Master 2, NBA Jam, WWF Wrestlemania, Frankenstein

Kai's Photo Soap 77,90
LÖSUNGSHEFTE ab 9,90
PlayStation 289,- NINTENDO 64 299,-

3D Ultra Minigolf	DV	47,90
Adidas Power Soccer *	DA	74,90
Agent Armstrong *	DV	72,90
AH-64D Longbow Gold	DV	73,90
Alexander der Große *	DV	78,90
Anstoß 2 *	DV	70,90
Ark of Time	DV	74,90
Atlantis	DV	73,90
Award Winners	DV	44,90
Banzai Bug W95	DV	56,90
Baphomets Fluch 2 *	DV	72,90
Betrayal in Antara	DV	75,90
Bug Too	DV	53,90
Bundesliga Manager 97	DV	65,90
Capitalism Plus *	DA	59,90
Carmageddon	DV	66,90
Civilization 2	DV	53,00
C + C Alarmstufe Rot	DV	79,90
C + C Tiberiumconflict Gold	DV	84,90
C + C Gegenangriff	DV	27,90
Conquest Earth *	DV	77,90
Creatures	DV	65,90
- Gen Pool	DA	27,90
Crow: City of Angels	DA	75,90
Dark Reign *	DV	79,90
Demonworld	DV	67,90
Der Industriegigant	DV	68,90
Diablo	DA	75,90
Die Siedler 2	DV	62,90
- Scenario	DV	29,90
- Übersiedler	DV	22,00
Die Stadt d. verl. Kinder	DV	72,90
Dominion *	DV	79,90
Down in the Dumps	DV	34,90
Earth 2140	DV	37,90
Ecstatica 2 *	DV	74,90
Enemy Nations *	DV	61,90
Evidence	DA	73,90
Exhumed	DA	72,90
Extreme Velocity	DV	87,90
F-16 Fighting Falcon *	DA	68,90
Fallout *	DV	75,90
Family Pack	DV	72,90
Fifa 97	DV	59,90
Fifa Soccer Manager	DV	67,90
Floyd - W95 *	DV	71,50
Formula Karts	DA	65,90
Fritz 4	DV	41,90
G-Nome	DV	68,90
Gene Machine	DV	21,90
Grand Prix 2	DV	78,90
- Fahrertraining/Perfect	je	25,00
Große Schlachten Compil.	DV	79,90
Harvest of Souls	DV	65,90
Hattrick Wins *	DV	68,90
Helicops *	DA	49,90
Heroes of Might - Magic 2 *	DV	65,90
Imperium Galactica	DA	74,90
Independence Day - W95 *	DV	72,90
Interstate 76		69,90
Jack Nicklaus 4	DA	72,90
Jedi Knight engl.		79,90
Kai's Photo Soap	DV	77,90
KKND	DV	59,90
Koala Lumpur	DV	58,90
Larry 7	DV	75,90
Last Express	DV	69,90
Little Big Adventure 2 *	DV	73,90
Lord of the Realm 2	DV	75,90
- Expansion Pack *	DV	22,90
Lost Vikings 2	DV	67,90
Lomax	DA	62,90
Lucas Arts 10 Adventures	DV	52,90
Magic Die Zusammenkunft	DV	72,90
Master of Orion 2	DV	72,90
MAX	DV	52,90
MDK	DV	79,00
Mega Pack 7	DV	76,90
Monkey Island 3		a.A.
Monster Truck *	DA	74,90
Need for Speed 2 W95	DV	72,90
NBA 97	DV	59,90
NHL 97	DV	59,90
NHL Open Ice *	DA	71,90
No Respect W95 *	DV	68,90
Pandemonium	DV	67,90
Privateer 2 The Darkening		78,90
Pro Pinball Time Shock	DA	67,90
Pyst	DV	18,00
Rally Racing Xtra Strecken		34,90
Realms of Haunting	DV	73,90
Red Baron 2 *	DV	75,90
Riot	DA	62,90
Riven (Myst 2) *	DV	82,90
Sandwarrior	DA	66,90
Schlechtfahrt	DV	39,90
Sean Dundees World Club F	DV	59,90
Sega Rally	DV	72,90
Sentient		74,90
Shadow Warrior *		a.A.
Sim Copter	DV	72,90
Sim Park	DV	61,90
Sim Tunes		59,90
Slam n Jam	DA	55,90
Speedster	DA	69,90
Starcraft *	DV	79,90
Stars!	DV	63,90
Star Trek Borg	DA	53,90
Star Trek Fleet Academy *	DA	75,90
Star Trek Generations	DV	71,90
Strike Point	DV	69,90
Super Puzzle Fighter 2 *	DA	39,90
Terracide - W95	DV	79,90
TFX EF 2000 Special Ed	DV	79,90
Tiger Shark *	DA	75,90
Time Warriors	DV	65,90
Titanic - W95 *	DV	68,90
Tom Clancy SSN	DA	53,90
Tomb Raider - off. Buch	DV	75,90
Trash it *	DV	73,90
UEFA Champions! 96/97	DV	68,90
Ultimate James Bond Col. *	DV	64,90
Ultra Pack 4	DV	76,90
US Navy Fighter 97	DV	77,90
Vermeer - W95	DV	55,90
Virtua Fighter 2 *	DA	72,90
Warcraft 2	DV	49,90
Wet: The Sexy Empire	DV	76,90
Wing Commander 4	DV	56,90
Wipeout 2097 *	DA	74,90
Worldwide Soccer *	DV	72,90
Wrecking Crew *	DA	75,90
X Com Apocalypse *		a.A.
Yoda Stories *	DA	32,90
Zombieville *	DA	74,90
Zork Special Edititon	DV	79,90

HARDWARE:

Thrustm. T2 Lenkr. & Rally 97	235,00
Thrustm. Grand Prix 1 Lenkr.	139,00
Alfa Twin	29,00
Alfa Quad	77,00
Wingman Extreme Digital	85,00
Sidewinder 3D pro & Heilbend.	111,00
Gravis Pro & Descent	59,00
MAXI Sound 64 Home Studio	345,00
Orchid Righteous 3D	335,00
Diamond Monster 3D FX	329,00
MAXI Gamer 3D FX	355,00

SERVICE seit 1989: Lieferung im Sicherheitskarton (auch Jewel Case). Preissenkungen geben wir sofort weiter, bei Erhöhung erfolgt Info.. Bestelländerungen jederzeit möglich....

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Komplettliste kostenlos anfordern! Kein Ladengeschäft!
Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland ab DM 14,00

MULTIMEDIA SOFT

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

13349 BERLIN
Müllerstraße 70
Computer-Spielen vor Ort

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str. 15 ☎ 0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42
Computer-Spielen vor Ort

33098 PADERBORN
Marienstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

82515 WOLFRATHSHAUSEN
Obermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

COMPUTEC Verlag 1996

NEU: PC Games Cheat 2 professional

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

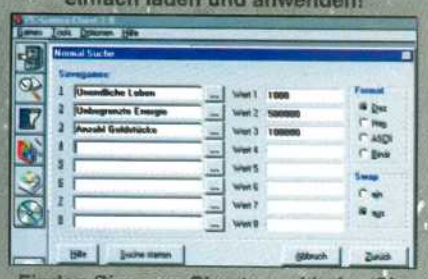
Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliche Leben", „bessere Waffen",„mehr Geld" und vieles mehr!

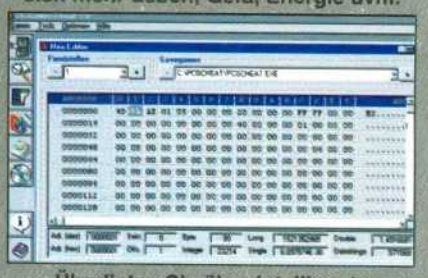
Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer", „Civilization 2", „F1 Manager", „Rebel Assault 2", „Siedler 2", „SimCity 2000", Warcraft", „Z" ...

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM,15 MB HD, CD-ROM, Mouse

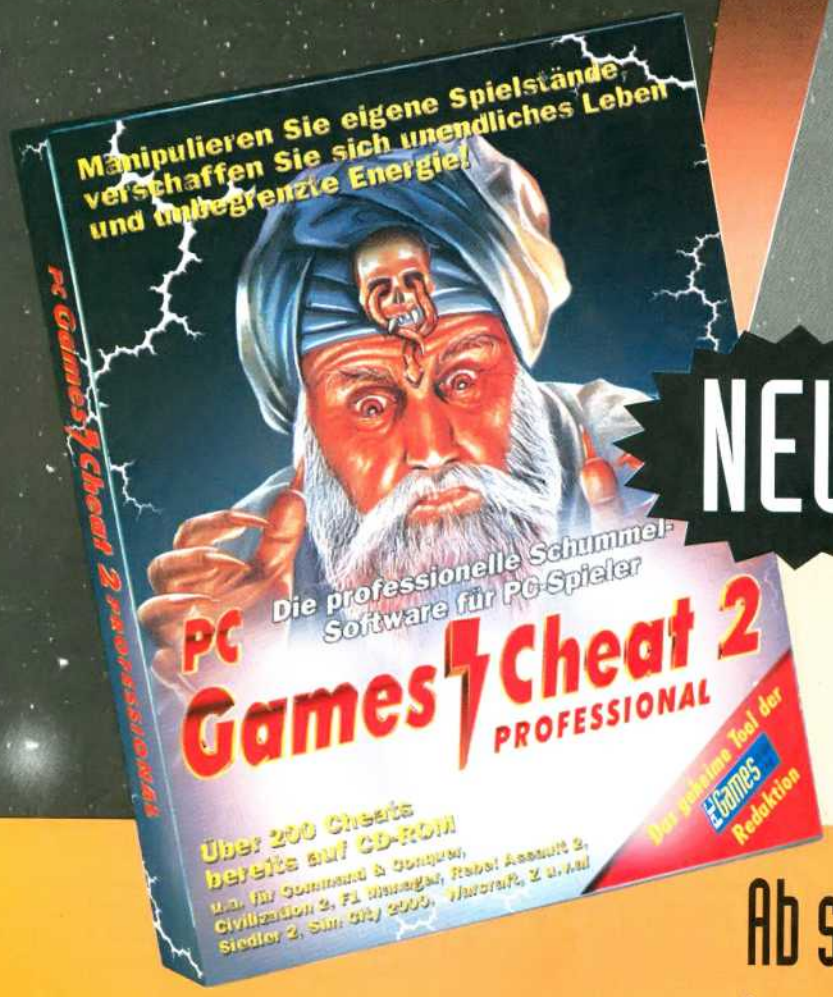
Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.



NEU!

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95 *) im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung.

PC ACTION

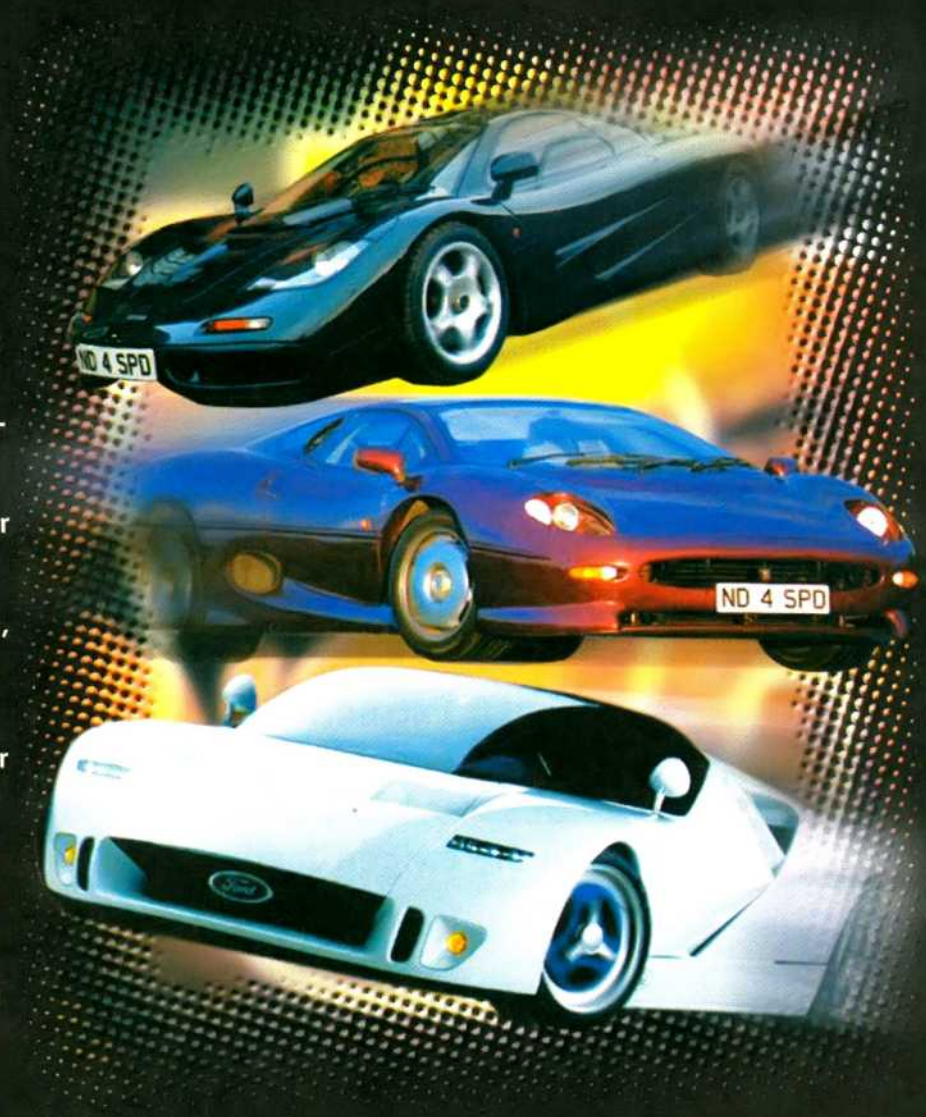
SPIELETIPS

Spieletips

Comanche 126
Earth 2140 116
Extreme Assault 98
The Need For Speed 2 ...108

Kurztips

C&C: Alarmstufe Rot 136
Extreme Assault 136
Heroes Of Might And Magic II (Teil 1) 137
MAG!! 136
NBA Live ´97 136
Outlaws 136
Pandemonium! 136
Redneck Rampage 136
The Need For Speed SE ..136
Tomb Raider 136



108
The Need For Speed 2

Zwar stellt The Need For Speed 2 hohe Anforderungen an die Hardware, Besitzer von 3D-Beschleunigern können sich aber schon auf den angekündigten 3D-Patch freuen, der diese Probleme beseitigen dürfte. Dann steht einer fixen Spritztour mit den teuersten Karosssen der Welt nichts mehr im Wege. Erfahren Sie schon jetzt, wie Sie Bestzeiten fahren!

Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Daß Blue Byte momentan die erfolgreichste deutsche Spieleschmiede ist, hat einen Grund. Mit Extreme Assault lieferten die Mühlheimer nach Siedler 2 und Schleichfahrt den dritten Hit in Serie ab. Wie Sie Ihren Heli und Panzer durch die mit Feinden durchsetzten Gänge steuern, erfahren Sie aus unserer Komplettlösung.

98
Extreme Assault

Wer kann bei 50 dicken Echtzeit-Missionen zu einem Preis unter DM 50,- schon nein sagen. Aber Topwares "Gegenschlag" hat noch mehr zu bieten. In unserer Lösungshilfe erfahren Sie alle notwendigen Strategien, um die sehr zahlreichen und gar nicht einmal dummen Computergegner in die Schranken zu weisen.

116
Earth 2140

Auf einen Blick:

- Allgemeine Tips
- Operationsgebiet 1 Mission 1-8
- Hardware-anforderungen

EXTREME ASSAULT

Der neueste Action-Knaller aus der deutschen Software-Schmiede BlueByte hat es in sich. Rasante Action, gepaart mit einer sehenswerten Grafik, machen Extreme Assault (oder XA) zu einem lohnenswerten Spiel, das Liebhaber dieses Genres sich nicht entgehen lassen sollten. In unserer Komplettlösung erfahren Sie, wie Sie in Kürze alle Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken.

Sie fliegen einen neuen Kampfhubschrauber, den Sioux AH-23, und in einigen Missionen steigen Sie in einen Panzer um. Beide Kampfeinheiten sind mit modernsten Waffensystemen ausgerüstet. Der AH-23 fliegt sich einfach, wie in einem Actionspiel zu erwarten. Die Steuerung funktioniert ähnlich wie bei Descent und ist somit der Situation angemessen.

Allgemeine Tips

- Gegner mit <Q> oder <JoyButt2> immer selektieren. Vor allem die RazorGun oder die Lenkraketen treffen sonst nur ungenau.
- Bleiben Sie immer in Bewegung – z. B. durch Driften. Die gegnerischen Kanonentürme brauchen eine bestimmte Zeit, um sich auf Sie einzuschießen; wenn Sie hin- und herdriften, fällt es den Gegnern sehr viel schwerer, Sie zu treffen!

- Einige Geschütztürme können nur nach vorne ausgerichtet werden – fliegen Sie also drumherum und gehen Sie diese Türme von hinten an.
- Explosionen haben einen Sprengradius! Achten Sie also darauf, daß Sie nicht in unmittelbarer Nähe sind, wenn etwas explodiert.
- Anfliegende Raketen können leicht abgeschossen werden – also nicht die Nerven verlieren, wenn eine Rakete ankommt.
- Immer zuerst fliegende Gegner angreifen – die am Boden reagieren deutlich behäbiger.

Operationsgebiet 1

Mission 1

Erstmal aufwärmen. Sie haben soeben Ihr neues Spielzeug erhalten – den Sioux AH-23-Kampfhubschrauber. Mit diesem Gerät werden Sie die kommenden Einsätze bestehen. Die erste Gelegenheit, sich zu bewähren, kommt jetzt. Zwei feindliche Hubschrauber greifen die Basis an. Kümmern Sie sich um die Hubschrauber. Dies ist eine leichte Übung: Umschalten auf RazorGun und den ersten Hubschrauber selektieren. Bleiben Sie immer schön in Bewegung, sonst verlieren Sie unnötig Schildenergie. Diese Mission sollten Sie schnell geschafft haben. Wenn Sie auf andere Fahrzeuge und Gebäude feuern, können Sie eventuell Extras finden – ballern Sie also noch ein wenig herum.

Mission 2

Der feindliche Konvoi muß aufgehalten werden. Kümmern Sie sich zuerst um die Hubschrauber, dann um die Fahrzeuge, die am weitesten vorne sind. Es taucht dann auch ein Raketen-Buggy auf. Erledigen Sie ihn. Dann in Ruhe die anderen Fahrzeuge abschießen. Sammeln Sie die Extras ein – in der Standard-Stufe haben Sie nach dem Auftauchen eines Extras nur wenig Zeit, es einzusammeln!
Falls Sie noch Lust haben, können Sie die beiden Geschütztürme auf den Gebäuden im Norden und den Heli, der da noch herumkurvt, aufs Korn nehmen. Achten Sie nicht so sehr auf Ihre Bonus-Zeit – Sie haben in späteren Levels genügend Gelegenheit, Punkte zu machen – achten Sie vielmehr darauf, daß Sie möglichst wenig getroffen werden. Nehmen Sie sich Zeit!

Hier ist Taktik angesagt – zuerst die Hubschrauber, dann Thunderbolts in die Kolonne, dann gemütlich den Rest abgrasen.

Mission 3

Sie sollen einen Spähtrupp heraushauen. Als erstes den Raketen-Buggy vernichten, dann in aller Ruhe (und immer schön driften) die Geschütztürme. Einfach!

Mission 4

Alle Feindfahrzeuge im Dorf vernichten, dann das Energieschild zerstören, die Leute herausholen und im Dorf wieder absetzen. Klingt einfach – ist es auch. Nehmen Sie sich die Buggys immer schön einzeln vor. Nicht in die Horde hineinfliegen. Sie haben genug Zeit. Schenken Sie auch der Dorfkirche ein wenig Beachtung – feuern Sie auf das Dach, dann erhalten Sie zur Belohnung Thunderbolts und eine SmartBomb (die werden Sie noch brauchen).

Mission 5

Feindliche Kolonne stoppen. Jetzt können Sie sich zum ersten Mal von der Wirkungsweise eines Thunderbolts überzeugen. Feuern Sie einen in die Kolonne; das verschafft Ihnen ein wenig Luft. Dann die Helis verarzten. Jetzt die restlichen Fahrzeuge aufs Korn nehmen, beginnen Sie mit den am weitesten vorne fahrenden. Achten Sie darauf, daß Sie die Kampfbuggys zuerst abschießen. Die unbewaffneten Transporter haben Zeit.

Mission 6

Zerstören Sie die Befestigungsanlagen bei der Brücke. Altes Schema: zuerst die Helis, dann die Kampfbuggys, dann die Anlagen an der Brücke.

Mission 7

Hier im Hafen wird es zum ersten Mal etwas kniffliger. Am besten, Sie rasen auf die markierten Ziele los. Zuerst das Boot, denn es hat Raketen, dann den feindlichen Helikopter und den Geschützturm. Lassen Sie sich möglichst nicht auf ein Geplänkel mit anderen Feindfahrzeugen ein. Die Schildenergie können Sie noch gut gebrauchen.

Den Kirchturm im Dorf sollten Sie unter Beschuß nehmen.

Das Arbeitslager wird streng bewacht.

Mission 8

Sie sollen den Piloten retten und die Flakstellungen ausschalten. Hier gibt es wenig zusätzliche Schildenergie zu finden – passen Sie also auf. Zuerst sollten Sie die

HARDWAREANFORDERUNGEN

Zwar gibt sich XA auch schon mit einem "kleinen" Pentium 100 zufrieden, höchsten Grafikgenuß erhalten Sie aber erst mit einer CPU ab 166MHz. MMX wird unterstützt – nicht aber aktuelle 3D-Grafikbeschleuniger. Für 3DFx (Voodoo) wird in Kürze ein Patch herauskommen. Perfekt läuft das Ganze z. B. auf einem Intel 200MMX oder AMD K6-200.

Auf einen Blick:
- Operationsgebiet 1 Mission 9-11
- Operationsgebiet 2 Mission 1-9
- Operationsgebiet 3 Mission 1
- Die Steuerung

Flakstellungen angehen, indem Sie sich langsam heranpirschen und dann mit der RazorGun feuern. Wenn Sie immer schön driften, kann Ihnen fast nichts passieren. Geben Sie auch auf zusätzliche Boote und Buggys acht – eine Rakete von hinten ist in den meisten Fällen fatal. In der Burgruine ist auch so manches Extra versteckt.

Mission 9
In der alten Fabrik ist es relativ einfach. Die feindlichen Helis sind schnell abgeschossen, und die Geschütztürme auch. Achten Sie darauf, daß Sie den Extraschild, der hinten herumliegt, erst ganz zum Schluß aufnehmen.

Mission 10
Sie erhalten Luftunterstützung bei dieser Mission (taugt aber nicht viel). Zuerst die feindlichen Helis abschießen, dann mit Lenkraketen die Geschütztürme erledigen. Dann können Sie sich um den Rest kümmern.

Mission 11
In der Höhle erstmal aufräumen, dann fliegen Sie in die Schlucht ein. Die nachfolgende Verteidigungsanlage wird mit der SmartBomb geschwächt, dann nach hinten fliegen – Sie erhalten dann nämlich Sicht auf den Schildgenerator der Superwaffe. Jetzt einfach mit RazorGun und Drifting dem Gerät den Garaus machen.

Operationsgebiet 2

Mission 1
Sie sollen weiter in die Höhle vordringen – doch der Weg nach vorn ist manchmal der Weg zurück. Drehen Sie sich um, feuern Sie ein paar Salven gegen die Wand (und die nächste) und freuen sich über ein paar Extras. Der Rest ist einfach.

Mission 2
Ein "Unbekanntes Objekt" wurde geortet – es handelt sich um einen großen Kampfroboter. Aber auch hier gilt: Je größer die Brocken, um so unbeweglicher ist er. Fliegen Sie also immer schön im Kreis in den Röhren, und immer, wenn Sie einen Durchgang finden, schießen Sie kurz auf den Robot. Über kurz oder lang wird er in Rauch aufgehen.

Mission 3
Sie sollen Überlebende einsammeln. Sie finden sie in einem Raum mit "Ostereiern". Sobald Sie die Personen an Bord haben, werden von den kleinen "Eiern" Robotspinnen freigesetzt – hinterhältige kleine Biester. Am besten lassen Sie Ihre RazorGun sprechen. Haben Sie alle erledigt, können Sie sich schon mal auf ein Extra freuen – feuern Sie auf das große "Ei", es enthält Munition und einen Extraschild!

Um die gefangenen Talbewohner zu befreien, müssen Sie zuerst diesen Generator sprengen...

Mission 4
Sie sollen die Talbewohner suchen. Dazu müssen Sie einen langen Tunnel entlangfliegen. Die Gegner sind fast harmlos. Zudem sind in einer rechten Nische Extras versteckt (auf die Wand feuern).

Mission 5
In dem riesigen Raum, in dem Sie sich jetzt befinden, sind die verschleppten Talbewohner gefangen – hinter einem Energieschild. Der erste Generator befindet sich ganz oben, danach in den Kommandostand einfliegen und den Schildgenerator zerstören – das war's.

Mission 6
Die Gefangenen retten und raus. Kümmern Sie sich zuerst um die vielen feindlichen Hubschrauber, dann zu den Gefangenen und dann schnell weg hier.

Mission 7
Das Arbeitslager wird haarig – wenn Sie nicht genug Schildenergie übrig haben. Aus der Deckung heraus zuerst die Flugfeinde eliminieren, dann die Buggys.

...und dann in diesen Hangar einfliegen, um die Energiebarriere auszuschalten.

Mission 8
Hier im Canyon ist Strategie angesagt. Lassen Sie die feindlichen Flieger erst einmal kommen. Dann schön gemütlich die Anlagen zerstören – bis zur großen Anlage. Mit Volldampf herein – es gibt einen Extraschild, die Aufrüstung der RazorGun und Munition. Wieder gestärkt, haben Sie bessere Chancen.

Mission 9
Bei der USS Censor können Sie gut Ihre SmartBomb einsetzen – Sie haben doch noch eine? Mit der SmartBomb ist alles kein Problem – ohne Bombe werden Sie sich viel bewegen müssen. Die Geschütze der Censor sind zahlreich und stellen sich schnell auf Sie ein.

Operationsgebiet 3

Mission 1
In dieser ersten Mission im neuen Einsatzgebiet sollen Sie den Weg

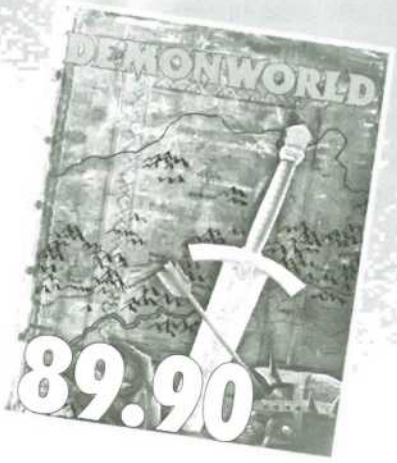
Passen Sie beim Ausflug auf die Vulkane auf – die Flammensäulen haben eine fatale Auswirkung auf Ihren Energieschild.

DIE STEUERUNG

Tastatur in Verbindung mit Joystick. Ein Standardjoystick genügt. Alle Steuerungsoptionen lassen sich individuell einstellen. Zu empfehlen ist die Voreinstellung "Fliegen". Die Anfangseinstellung oder "Arcade" sind nicht so gut, da Sie zu oft zusätzlich die Tastatur nutzen müssen.

ENJOYSOFTWARE

WIR für SIE!
SERVICE groß geschrieben!



Bei uns ist der Kunde noch König!
Infos zu Mindestanforderungen, voraussichtlichen Erscheinungsterminen und Lieferzeiten nennen wir Ihnen gerne, sofern sie uns bekannt sind.
Reklamationen werden schnell und kompetent bearbeitet.
Wenn möglich besorgen wir Ihnen auch Import-Programme auf Wunsch.
Unsere Hotline steht Ihnen von Di-Fr von 16.00-18.00 Uhr für alle technischen und spieltechnischen Probleme zur Verfügung.
Kreditkarten-Service, Internet, Fax, e-mail, Mailbox, unser Telefon-Service und vieles mehr

PC CDROM

3D Ultra Minigolf (KD)	59.90
688 Hunter Killer (KD) *	79.90
Alexander der Große W95 (KD)	89.90
Anstoss 2 (KD)	79.90
Armored Fist 2 (KD)	89.90
Atlantis (KD)	89.90
Betrayal in Antara (KD) *	89.90
Birthright (KD) *	89.90
Carmageddon (KD)	79.90
Comanche 3 (KD)	89.90
Conquest Earth (KD) *	89.90
Demonworld (KD)	**89.90**
Der Industriegigant (KD)	79.90
DOG (KD)	64.90
Dominion W95 (KD) *	79.90
Dungeon Keeper (KD)	**79.90**
Ecstatica 2 (KD)	84.90
Fifa Soccer Manager (KD)	79.90
Floyd (KD) *	79.90
Formel 1 W95 (KD)	89.90
Harvest of Soul (KD)	79.90
Hattrick Wins! (KD)	79.90
Imperium Galactica (KD)	84.90
Interstate 76 (KD) *	84.90
Magic the Gathering (MPS) (KD) *	79.90
Pandemonium W95 (KD)	79.90
Pro Pinball Timeshock (KD)	79.90
Sean Dundee World Club Soccer (KD)	69.90
Sim City 2000 Netzwerk (KD)	99.90
Star Trek Generations (KD)	79.90
UEFA Champions League (KD)	79.90
X-Com Apocalypse (KD)	**89.90**
X-Wing VS Tiefighter (DA)	79.90

PC CDROM SUPER PREISE

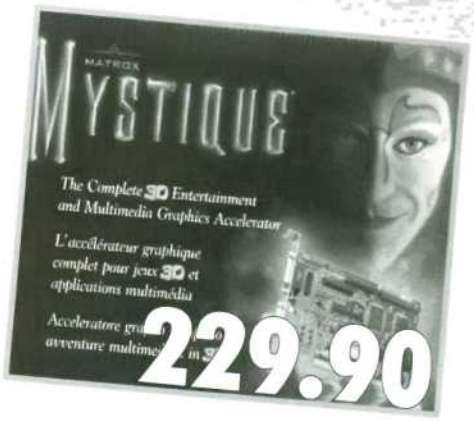
Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

3D Pinball Ultra (KD)	39.90
4-4-2 (DA)	39.90
A-Train (KD)	24.90
Bleifuss (KD)	29.90
Bermuda Syndrome (KD9	29.90
Capitain Quazar (KD)	19.90
Cyberia 2 (KD)	29.90
Der Talisman (KD)	19.90
Down in the Dumps (KD)	39.90
Evokation (KD)	29.90
Fable (KD)	39.90
Lords of Midnight (KD)	14.90
Mad News (KD)	19.90
MAX (KD)	**49.90**
Pinball Illusion (DA)	39.90
Schleichfahrt (KD)	49.90
Shanara (KD)	39.90
Shell Shock (KD)	19.90
Simon 2 & T-Shirt (KD)	39.90
Star Trek Next Generation (KD)	29.90
Syndicate Plus & Ufo (KD)	29.90
Thexder W95 (KD)	19.90
Ultima 8 (KD)	39.90
Under a Killing Moon (KD)	29.90
Warcraft 1 (DA)	29.90
Warcraft 2 (KD)	**49.90**
Wages of War (KE)	49.90
Z! (KD)	39.90

PC ZUBEHÖR

Alfa Twin Switch Adapter	39.90
Boxen Screenbeat 50 Watt	89.90
Gravis Grip Set (2 Pads, 4 Player Adapter)	139.90
Diamond Monster 3D Karte	**389.90**
Lenkrad F1 Simulator	**499.90**
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	399.90
Matrox Mystique 2 MB	**229.90**
Matrox Mystique 4 MB	**289.90**
MS Sidewinder 6 Button Pad	69.90
MS Sidewinder Pro	99.90
Orchid 3D Karte	**439.90**
Thrustmaster T2 Lenkrad & Rally Racing 97	269.90
Thrustmaster Top Gun	79.90
Wingman Extreme Digital	99.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.



Wir führen außerdem Spiele für:
- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX
- Nintendo 64

sowie:
- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

JOYSOFT SHOP 50676 Köln, Mathias Str. 24-26, 0221/9 23 15 45
JOYSOFT SHOP 53111 Bonn, Münster Str. 11, 0228/65 97 26
JOYSOFT SHOP 53721 Siegburg, Kaiser Str. 54, 02241/ 6 80 45
JOYSOFT SHOP 56068 Koblenz, Schloß Str. 16, 0261/30 96 34
JOYSOFT POINT CONNACTION 41460 Neuss, Klarissen Str. 15, 02131/ 27 57 51
JOYSOFT POINT JUST 40724 Hilden, Hochdahler Str. 10, 02103/84 40
JOYSOFT SHOP 45127 Essen, Viehofer Str. 17, 0201/2 43 72 95
JOYSOFT SHOP 52062 Aachen, Blondel Str. 10, 0241/40 69 12
JOYSOFT SHOP 40211 Düsseldorf, Am Wehrhahn 24, 0211/36 44 45
JOYSOFT POINT DICOM 63450 Hanau, Am Freiheitsplatz 6, 06181/92 63 41
JOYSOFT POINT SOFT SITE 63065 Offenbach, Schloß Str. 20-22 (1.Etage), 06982/36 90 45
JOYSOFT POINT MYSTIC GAMES 72458 Albstadt, J.-Mauthe Str. 7, 07431/93 30 80
JOYSOFT POINT GAMESHOP GIESSEN 35390 Giessen, Katharinengasse 21, 0641/791794
JOYSOFT SHOP 60311 Frankfurt, Fahrgasse 87, 069/91 39 83 71

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.
Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie! http://www.joysoft.de- Hier können Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und aus unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Sie erreichen uns unter: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder per Vorkasse**, wir liefern per **Post:** Versandkostenanteil 6.90 DM oder per **UPS:** Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9.90 DM bei Post- und 16.90 DM bei UPS-Lieferung. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei!**

Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbare Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen.

Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT

Auf einen Blick:
- Operationsgebiet 3 Mission 2-9
- Operationsgebiet 4 Mission 1-10
- Die Waffen

in die geheime Fabrik finden. Fliegen Sie nach links!

Mission 2
Dringen Sie ins Zentrum vor. Dies ist ein Geduldsspiel. Lassen Sie im Startraum die anderen Gegenstände unbehelligt – es versteckt sich noch Munition und Schildenergie, die Sie aber später noch dringend benötigen. Also zunächst durch die Tunnel an der westlichen Wand. Nehmen Sie den linken Durchgang, da hier nicht gleich die Raketentürme stehen. Nachdem Sie eine Spinne abgeschossen haben, kümmern Sie sich um die Raketentürme. Sollte Ihnen zwischenzeitlich die Schildenergie ausgehen, fliegen Sie in den Startraum zurück und ballern auf den blauen Transporter – dort ist die zusätzliche Energie verborgen. Einige Geschütztürme kann man auch durch die Gänge umfliegen und von hinten angehen. Lassen Sie sich also Zeit.

Mission 3
Sie sollen das abgestürzte Flugzeug finden. Sie fliegen also zuerst den Graben entlang – achten Sie auf die Minen. Wenn die Spinnen angreifen, dann von links.

Mission 4
Die Überlebenden finden Sie im Eingeborenendorf. In den Gebäuden sind Feindfahrzeuge versteckt. Feuern Sie also mit der Laserkanone darauf – dann haben Sie gute Chancen, diese Mission ohne Kratzer zu überstehen.

Mission 5
An der Anlegestelle sollten Sie alles einäschern – Extras! Alles weitere ist einfach.

Mission 6
Sie haben die Fire Flash gefunden. Sammeln Sie nur die Waffe ein und fliegen Sie sofort zurück. Wenn Sie den Energiegenerator in der Nische zerstören, lösen Sie das Sicherheitssystem aus (machen Sie in der nächsten Mission sowieso...), aber man muß es ja nicht abkürzen.

Mission 7
Jetzt haben Sie ein kleines Labyrinth vor sich. Folgen Sie immer schön den beweglichen Wänden und tauchen Sie dann in die Schächte ein – auf dem Radarschirm können Sie sehen, ob die andere Wand gerade an Ihnen vorbeizieht oder nicht.

Hinter diesem Baum in der dritten Mission verbirgt sich ein Hangar, in dem Sie zum Panzer wechseln können.

Mission 8
Fliegen Sie wieder den Treffpunkt an. Viele Feinde haben vor, Sie ins Jenseits zu befördern. Gehen Sie es also systematisch an. Feind selektieren – abschießen – zurückziehen – Feind selektieren usw...

Mission 9
Sie müssen nochmals ins Höhlensystem. Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf den "Endgegner", eine gut geschützte Grabmaschine. Nehmen Sie sich mit Thunderbolts erst einmal die Geschütztürme vor. Dann in der Mitte der Maschine mit der FireFlash die ganze Sache zu Ende bringen.

Operationsgebiet 4

In diesem Operationsgebiet tauschen Sie Ihre Sioux gegen einen Panzer ein. Dieser ist zwar auch sehr beweglich – aber nicht so extrem wie Ihr Hubschrauber. Machen Sie sich also bedächtig mit dem Teil vertraut. Vor allem schauen Sie auch mal nach oben – dort können auch Geschütztürme montiert sein!

Mission 1
Sie haben einen fiesen Laser-Panzer gleich vor den Rohren. Weichen Sie aus. Mit der Laserkanone erledigen Sie ihn am effektivsten. Dann rechts oben den Geschützturm. Es folgt dann noch ein Heli, der Ärger macht, aber das beherrschen Sie sicher inzwischen. Wenn Sie die herumliegenden Sprengköpfe hochjagen, achten Sie darauf, nicht zu nahe dran zu stehen! In den weiteren

Durchgänge sind oft auch durch Minen geschützt (oben).
Bei der USS Censor haben Sie eigentlich nur mit einer Smart-Bomb eine Chance – die Außerirdischen feuern aus allen Rohren.

Diese Wachtürme verschießen Hochenergieladungen, die das Energieschild schnell abbauen lassen. Driften ist angesagt.

Auf dem Weg zum Flugzeugträger stolpern Sie über das Upgrade zur Laserkanone...

...aber auch hier haben Sie mit starker Abwehr zu rechnen.

Räumen das gleiche Spiel. Haben Sie zwischendurch Energieprobleme, dann ist an Ihrem Ausgangspunkt noch ein kleines Depot mit Extra-Schild versteckt! Bei den Generatoren fahren Sie in die beiden seitlichen Räume. Dringen Sie aber nicht ganz ein, sondern nur so weit, bis Sie die großen Zylinder an den Wänden abschießen können. In den Räumen befinden sich nämlich an der Wand über Ihnen die Geschütztürme – und die müssen ja nicht sein.

Mission 2

Alles zerstören, was Ihnen in den Weg kommt. Einfach!

Mission 3

Nachdem Sie die Generatoren zerstört haben, hat ein Erdrutsch den Ausgang versperrt – schießen Sie zuerst alle Feinde ab, dann hinter dem Brückenaufgang rechts einen Durchgang freischießen – das war's.

Mission 4

Ein Robot-Monster versperrt den Weg. Einfach mit FireFlash oder Laser Kanone draufhalten und driften! Die Helis stellen kein größeres Problem dar. Achten Sie beim Abgang auf die Leuchtstreifen – sie beschleunigen den Panzer. Gehen Sie also vorsichtshalber auf Rückwärtsschub, sonst fallen Sie herunter. Danach kommen noch ein paar freundliche Spinnen und eine Riesenspinne, die ein Upgrade für Ihre Laserkanone bereithält. Dann noch den hinteren Durchgang von Feinden und einem Generator säubern, und es öffnet sich das zuvor verschlossene Tor. Es wartet aber noch ein großer Kampfroboter auf Sie. Den erledigen Sie einfach: Selektieren und in Deckung gehen, dann immer wieder kurz seitwärts vorfahren und feuern. Der Rest ist einfach.

Mission 5

Durch die Giftküche nach oben. Ist am Anfang leicht. Nach dem zweiten Raum taucht rechts ein Riesen-Robot auf. Den erledigen Sie, indem Sie in dem Raum ziemlich nach hinten fahren. Dann FireFlash aktivieren und den Robot einäschern – der kann Sie nämlich noch nicht erfassen. Jetzt der Generator. Auf nach unten. Ziemlich unten kommt noch ein Robot, aber auch der hat der FireFlash wenig entgegenzusetzen. Sie können auch die Laserkanone nehmen, falls Sie denken, daß Sie es nicht schaffen, bevor die ersten Raketen kommen.

Mission 6

Der Weg nach draußen ist vergleichsweise ein Kinderspiel. Sie sollten keinerlei Schwierigkeiten haben.

Mission 7

Sie sollen die Montagehalle zerstören. Bleiben Sie bei dem Raum hinter dem Schild der Montagehalle gerade so am Rand stehen, daß Sie die Generatoren beschießen können. Zum einen, weil dort starke Geschütze stehen, zum anderen, weil sonst die Wand herunterkommt – Sie können dann nicht mehr zurück. Der Rest ist einfach.

Mission 8

Zerstören Sie die Atmosphäreumwandler. Relativ einfach: FireFlash aktivieren und aus größtmöglicher Entfernung alles aufs Korn nehmen. Achten Sie auf die Flammenfontänen!

Mission 9

Replikatoren zerstören. Sie haben es erst einmal mit fiesen Laserbuggys zu tun. Seien Sie vorsichtig. Diese Buggy reagieren verdammt schnell. Suchen Sie sich am besten eine gute Deckung. Die Generatoren für die Replikatoranlage zerstören Sie vom Rand des Raumes aus, da Sie sonst zu starkem Feindfeuer ausgeliefert sind. Sie benutzen die FireFlash.

Mission 10

Der Weg zur Steuerzentrale. Diese Mission ist nicht ganz einfach. Sie sollten folgendermaßen vorgehen: Zuerst vom Start aus alles abschießen, was Sie mit der FireFlash erreichen können. Dann das erste Tor rechts aufschießen. Sie erhalten eine SmartBomb (die brauchen Sie bei der nächsten Mission). Das nächste rechte Tor lassen Sie aus – da lauert ein Buggy. Das Tor geradeaus können Sie auch noch nehmen. Der Durchgang befindet sich hinter dem letzten rechten Tor. Dann hinein. Achten Sie auf Buggys und Geschütztürme von oben. Das letzte hintere Tor bie-

DIE WAFFEN

Als Offensivbewaffnung steht Ihnen folgendes zur Verfügung:

- ***RazorGun:*** *Kanone, die Kleinstraketen in einer hohen Schußfolge verschießt. Die Durchschlagskraft ist enorm. Außerdem haben die Kleinstraketen ein optisches Lenksystem – sobald der rote Vorhaltekreis erscheint, können Sie eigentlich nicht mehr danebenschießen.*

- ***Laser Cannon:*** *Diese Waffe hat eine noch höhere Vernichtungskraft als die RazorGun – aber Sie müssen recht exakt zielen. Sie sollten diese Waffe gegen stationäre Ziele aus größerer Entfernung einsetzen.*

- ***Fire Flash:*** *Diese Hochenergiewaffe erhalten Sie erst später im Spiel. Sie verschießt Hochenergieblitze, die den Gegner oft schon beim ersten Schuß außer Gefecht setzen.*

- ***Lenkraketen:*** *Einfache, automatisch gelenkte Missiles, die auch auf große Entfernung wirkungsvoll einzusetzen sind.*

- ***Thunderbolt:*** *Diese Granat-Raketen sind effektiv gegen eng beieinander stehende Bodenziele. Die Rakete trifft auf und zersplittert in viele kleine Granaten mit großem Wirkradius.*

- ***SmartBomb:*** *Eigentlich keine Bombe, sondern eine Rakete, aber mit Köpfchen! Es werden alle selektierbaren Ziele gleichzeitig aufs Korn genommen. Sehr nützlich in den höheren Leveln.*

Weiterhin haben Sie zu Ihrem Schutz einen Energieschild, der Ihr allzu schnelles Ableben wirkungsvoll verhindert.

Auf einen Blick:
- Operationsgebiet 4 Mission 11
- Operationsgebiet 5 Mission 1-9
- Schwierigkeitsgrade

tet wieder den Durchgang – die anderen Tore sollten Sie ignorieren. Dann tasten Sie sich langsam nach oben. Jeder blinder Eifer würde in einem irreparablen Verlust Ihres Energieschildes enden. Versuchen Sie ganz oben, noch an den Extraschild zu kommen!

Mission 11
Die Steuerzentrale. Hoffentlich haben Sie noch die SmartBomb. Dann ist es einfach. Zuerst die Geschütztürme, dann den Rest.

Gimmick am Rande – auch Kühe sind zu bewundern. Blue Byte hat viel Liebe zum Detail bewiesen.

Operationsgebiet 5

Mission 1
Wieder in der Sioux, müssen Sie als erstes einen Transporter beschützen. Nach den Hämmern des letzten Einsatzes geradezu eine Erholung. Kümmern Sie sich zuerst um die Feinde nordöstlich des Transporters. Die Feinde auf der anderen Seite des Canyons werden von Ihrer Luftunterstützung aufs Korn genommen. Wenn Sie mit Ihrer Seite fertig sind, können Sie sich dort weiter austoben.

Mission 2
Sie müssen den Transporter eskortieren. Als erstes die fliegenden Feinde ausschalten, dann die Flakstellungen der Reihe nach angehen. Machen Sie sich keine Sorgen um Ihre Schilde – es liegen genug herum.

Mission 3
Bei den nächsten beiden Missionen können Sie sich wieder mal ausruhen. Zuerst müssen Sie den Piloten retten. Also einfach auf den Zielkreis los, Pilot einsammeln – F12. Kümmern Sie sich nicht um das, was da sonst noch herumschwirrt.

Mission 4
Den Piloten im Dorf beim Sanitätskommando abliefern. Sie können schön der Reihe nach vorgehen. Erst die fliegenden Feinde, dann die Bodentruppen und der große Robot (FireFlash). Nicht sonderlich schwierig.

Mission 5
Sie dürfen wieder in den Panzer. Einfach dem Pfad folgen – aber nicht zu schnell. Sie haben es mit Helis und Raketenbuggys zu tun. Bei den Buggys einfach auf Distanz bleiben und mit FireFlash oder RazorGun wegpusten.

Mission 6
Im Tempel haben Sie direkt einen Geschützturm vor der Nase. Den immer schön driftend wegpusten – als Belohnung gibt's einen Thunderbolt. Dann geradeaus weiter – Sie können die anderen Geschütze schön von hinten angreifen – für Sie ziemlich gefahrlos. Die Geschütztürme nach der Rampe nach oben sind ein bißchen schwieriger, aber wenn Sie genügend Zeit mitbringen, auch kein Problem. Selektieren Sie einen Turm. Dann mit der RazorGun feuern. Schnell wieder zurückziehen und das Ende der Salve abwarten. Spiel von vorne. Auch der Rest der Verteidigungsanlagen ist wieder harmlos. Umfahren Sie einfach die Geschütze und pirschen sich von hinten oder von der Seite her an.

Mission 7
Gefangene befreien. Einfach! Im hintersten Raum langsam seitlich vorantasten (Geschütztürme), bis Sie die Generatoren sehen, dann feuern. Gefangene holen – fertig.

Mission 8
Sie befinden sich in alten Ruinen. Schießen Sie alles ab, was Ihnen in den Weg kommt – aber Vorsicht, die Feinde befinden sich in geschützten Winkeln, also zuerst sondieren, woher das Feuer kommt, dann schnell die Ziele erfassen und vernichten. Eine generelle Strategie läßt sich hier nur so beschreiben: Langsam vorgehen und aufpassen (es gibt keine Extraschilde hier!).

Vor diesem Grabmonster müssen Sie sich in acht nehmen...

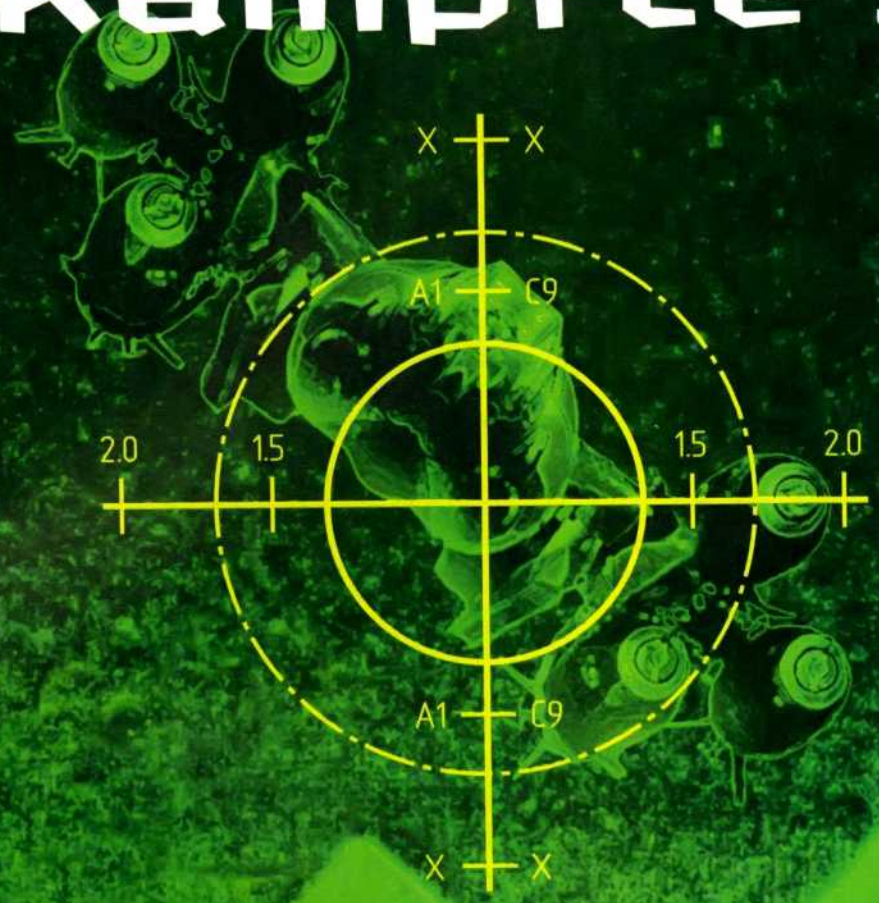
...wie dieses Bild zeigt. Konzentrieren Sie sich auf das markierte Ziel in der Mitte – dann hat der Gegner bald ausgespielt.

Mission 9
Die Basis wurde ausgemacht. Zerstören Sie das Ufo. Keine leichte Aufgabe. Was Sie noch an Thunderbolts und SmartBombs

SCHWIERIGKEITSGRADE

Sie haben 4 verschiedene Schwierigkeitgrade zur Auswahl, wobei Sie nur in "Standard" und "Extreme" in den Genuß von allen Missionen kommen. In "Sehr einfach" stehen nur zwei Operationsgebiete (ca. 20 Missionen) und in "Einfach" vier Operationsgebiete zur Verfügung.
Starten Sie also nach einer kurzen Eingewöhnungszeit gleich in "Standard" oder "Extreme", da Sie sonst auch die Missionen, die Sie bereits bewältigt haben, noch einmal fliegen müssen.

Sie wissen nicht, womit man 6225 v. Chr. kämpfte?



Sollten Sie aber!

Jetzt erhältlich für PC-CD-ROM!

SANDWARRIORS

©1996 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England. Helpline Tel 0114 279 9020.
Website: http://www.gremlin.com. Unauthorised copying, lending and resale by any means is strictly prohibited.

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

FUNSOFT
www.funsoft-online.com

Gremlin INTERACTIVE

Auf einen Blick:
- Operationsgebiet 6 Mission 1-8
- Cheats

haben, sollten Sie jetzt ins Gefecht werfen, um sich die lästigen Hubschrauber und Buggys vom Leib zu halten. Das Ufo schießt auch aus allen Rohren. Zusatzmunition finden Sie hinter dem Wall auf der rechten Seite. Extraschilde sind in den Hangars unter dem Ufo. Ihre Vorgehensweise sollte folgende sein: Zuerst die Helis, Buggys und den Geschützturm ausschalten. Fliegen Sie schnell und bleiben Sie immer in Bewegung. Wenn alle anderen Feinde ausgeschaltet sind, konzentrieren Sie sich auf das Ufo. Sie haben nur mit der FireFlash wirklich eine Chance. Die Devise lautet: FireFlash aufladen und in Bewegung bleiben, dann schnell zielen und schießen und dann wieder nichts wie herumkurven – bis das Ufo geschafft ist. Als Belohung erhalten Sie nach dem Abschuß des Ufos das Upgrade zur RazorGun – und das Operationsgebiet 5 ist geschafft.

Operationsgebiet 6

Mission 1

Ein Tunnel mit starker Abwehr liegt vor Ihnen – zum Glück gibt es aber auch Thunderbolts und SmartBombs. Langsam vorantasten – Sie verlieren sonst unnötig Energie. Auf Kampfpanzer und Helis achten. Die Geschütztürme im Tunnel sind gut versteckt – aber mit SmartBombs durchaus zu schaffen. Schnelles Vorgehen bedeutet auf jeden Fall Ihren frühzeitigen Tod.

Mission 2

Sie stehen vor einer Festungsanlage. Hier ist es ein wenig haarig, da Sie nur wenig Deckung haben. Sie können aber mit der FireFlash aus sicherer Entfernung schon mal etlichen Schaden anrichten. Den Rest erledigen Sie mit der RazorGun – achten Sie wieder auf Beweglichkeit!

Mission 3

Schützen Sie den Kutter. Diese Mission ist wieder recht einfach. Am besten zuerst das Raketen-Boot eliminieren, dann die Hubschrauber.

Mission 4

Die Forschungsstation muß geschützt werden. Haben Sie noch eine SmartBomb? Dann den Kreuzer zuerst mit der SmartBomb angehen. Erst jetzt die Hubschrauber bei den Stationsgebäuden und das Raketenboot. Ohne SmartBomb zuerst die Hubschrauber und das Raketenboot, dann den Kreuzer.

Grafisch perfekte Umsetzung – auch bei den kleinen Filmabschnitten zu Beginn einer jeden Mission.

Mission 5

Im Landesinneren stoßen Sie auf eine Stadt, in der viele Feindfahrzeuge versteckt sind. Gleich am Start beharken Sie einige LaserPanzer. Kontern Sie mit Ihrer Laserkanone. Achten Sie auf Ihren Radarschirm und tasten Sie sich langsam vorwärts. Dann haben Sie keine Probleme.

Mission 6

Zerstören Sie das Kraftwerk. Gleich mal Deckung suchen, dann aus der sicheren Entfernung die großen Geschütztürme ausschalten (Laserkanone oder FireFlash). Erst jetzt sind die LaserPanzer an der Reihe, bis Sie freie Bahn haben.

Mission 7

Diese Mission sieht gefährlicher aus, als sie ist. Wenn Sie die erste Feindreihe erst einmal vernichtet haben, können Sie sich Zeit lassen. Immer einen Feind nach dem anderen aus sicherer Entfernung mit der FireFlash aufs Korn nehmen. Die erste Reihe schalten Sie am sichersten mit der RazorGun aus. Und bleiben Sie immer in Bewegung!

Mission 8

Showdown. Das riesige Ungetüm hat es in sich. Sie werden von allen Seiten beschossen. Unglücklicherweise auch noch mit FireFlashs. Zuerst die inneren Geschütztürme ausschalten, die sind am gefährlichsten. Dann die Geschütztürme an den Auslegern. Unten sind auch noch Geschütze. Haben Sie das alles geschafft, sind die blauen "Antennen" dran. Danach deaktiviert sich der Energieschild im Zentrum. Einfliegen und den Energiekern bombardieren. Dann fliegt das Monstrum in die Luft. Wahrscheinlich werden Sie ein paar Anläufe benötigen (es ist aber auch ohne Cheat zu schaffen!). Sie sollten immer extrem in Bewegung bleiben, dann stecken Sie die wenigsten Treffer ein.

Danach erwartet Sie ein ganzer Haufen Feinde – und eine niedliche Riesenspinne.

In den Gebäuden des Eingeborenendorfes stecken die Feindfahrzeuge.

Uwe Schmidt

CHEATS

GBFK2
7H011
+XR29
9F100

Ein Wort zum Cheating: Mit den Cheats machen Sie sich den Spielspaß gänzlich kaputt. Also nur benutzen, wenn's gar nicht mehr anders geht – sonst ist es ja langweilig. Geben Sie im Hauptmenü "levelx " ein. Sie sollten als Bestätigung eine Meldung erhalten (sogar mit Sprachausgabe – nobel, nobel). Achten Sie auf das Leerzeichen!

Danach sind folgende Cheats aktiv:

HAUPTMENÜ

ALT 1-6: *Sie können die einzelnen Operationsgebiete anwählen.*

IM SPIEL:

ALT 1: *Volle Munition*
ALT 2: *Gewählte Waffe upgraden*
ALT 4: *Unsterblich*
ALT 5: *Missionsgrenzen sind aufgehoben (auch mal nützlich, um Extras aufzusammeln)*
ALT 6: *Mission erfüllt (muß manchmal zweimal erfolgen)*
ALT 7: *Gegner deaktivieren (man kann dann allerdings auch keine Extras mehr aufsammeln)*
ALT 8: *Umschalten auf Helikopter*
ALT 9: *Umschalten auf Panzer (Panzer können nicht fliegen!)*
ALT 0: *Schnell-Modus*

06131 - 37 55 77

Mo-Fr. 10.00-19.00 Uhr

Fax 06131 - 37 55 71

Software the original Company

http://www.softwarecompany.de

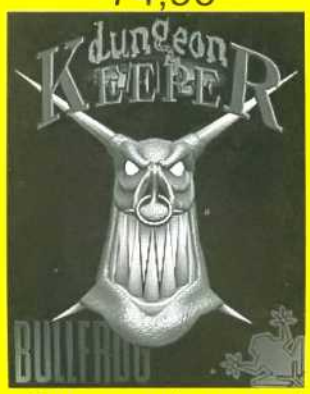
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90
Adimiral Sea Battle	DA	84,90
A10 Cuba	DV	79,90
Age of Sail	DA	84,90
Agent Armstrong	***DV**	**74,90**
AH 64 Longbow Gold	DV	79,90
Alien Trilogy	**DV**	**39,90**
ATF Gold	DV	79,90
Baphomets Fluch	DV	64,90
Bazooka Sue	DV	84,90
Betrayl in Antara*	DA	79,90
Bleifuß 2	DV	59,90
Birthright*	DV	79,90
Blood & Magic AD&D	DV	49,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.3	DV	69,90
Carmageddon	**DV**	**69,90**
Civilization 2	DV	59,90
Civilization 2 Scenarios	DV	39,90
Comanche 3	**DV**	**74,90**
Command & Conquer SVGA	DV	89,90
Command & Conquer 2	DV	79,90
Command & Conquer:Gegen.	DV	27,90
Conquest Earth*	**DV**	**79,90**
Conquest of the new World	DV	49,90
Constructor*	DV	79,90
Creatures	DV	64,90
Crow. City of Angels	DA	72,90
Dark Earth*	**DV**	**79,90**

Last Express	**DV**	**79,90**
Leisure Suit Larry7	DV	79,90
Links LS	DA	89,90
Lords of the Realm 2	DV	79,90
Lost Vikings 2	DV	69,90
Magic the Gathering	DV	79,90
MAX	**DV**	**49,90**
MDK	**DV**	**69,90**
Mechwarrior2:MERCENARIES	DV	79,90
Moto Racer	**DV**	**74,90**
Nascar Racing 2	DA	74,90
NBA Live 97	DV	74,90
NBA Hangtime*	DV	74,90
Neverhood	DA	99,90
NHL Hockey 97	DV	59,90
NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
NFL Quarterback 97	DV	69,90
NFL 97 - John Madden	DV	59,90
Pandemonium	**DV**	**69,90**
Pandorra Akte	DV	79,90
Phantasmagoria 2	DV	79,90
Planer 2 Mission	DV	23,90
Privateer 2	DV	79,90
Projekt Paradise	DV	69,90
Rally Racing 97	DV	74,90
Realms of the Haunting	DV	79,90
RedNeck Rampage	**DA**	**79,90**
Resident Evil*	DV	74,90

Der Industriegigant
69,90

Städtebau und Wirtschaftssimulation

Dungeon Keeper*
74,90



Dungeonbau und Kriegsführung

Conquest Earth*	**79,90**
Dark Reign*	**79,90**
Dominion*	**74,90**
Ecstatica 2	**69,90**
Koala Lumpur	**64,90**
Pro Pinball-Timesh.	**69,90**
Shadow Warrior*	**79,90**
Starfleet Academy*	**79,90**
Stars	**64,90**
X-Wing vs. Tie Fig.	**74,90**

Cyberstorm	**29,90**
Gene wars-DV	**39,90**
Lost Vikings	**29,90**
Puppen, P. Pistolen	**29,90**
Mechwarrior 2	**29,90**
Rätsel d. Master Lu	**29,90**
Syndicate wars-DV	**39,90**
Terminator Skynet	**39,90**
Time Commando	**39,90**
Ultima 8	**29,90**

Dark Reign: Future of war*	**DV**	**79,90**
Deadlock	DV	79,90
Descent 2	DA	49,90
Descent to Undermountain*	**DA**	**79,90**
Destruction Derby 2	DV	69,90
Die Fugger 2	DV	49,90
Down in the Dumps	DV	39,90
Earthsiege 2	DV	49,90
Ecstatica 2*	DV	69,90
Elisabeth I.	DV	69,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV	81,90
Exhumed	**DV**	**79,90**
F1 Grand Prix 2	DV	79,90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV	29,90
F1 Grand Prix 2 Training	DV	29,90
F22 Lightning 2	DV	79,90
Fifa Soccer 97	DV	59,90
Flightsimulator 6.0	DV	99,90
Flying Corps	DV	81,90
Flottenmanöver	DV	74,90
Formel 1	**DA**	**74,90**
G-Nome	DV	69,90
Have a nice day	DV	62,90
Heroes of Might & Magic 2*	DV	74,90
Hexagon Kartell	DV	67,90
Holiday Island	DV	69,90
Hunter Hunted	DV	79,90
Interstate 76	DV	79,90
Intruder	DV	49,90
Imperium Galactica	**DV**	**79,90**
Iznogoud	DV	59,90
Jagged Alliance 2	DV	74,90
Jedi Knight*	DA	79,90
Koala Lumpur	DV	64,90

Risiko	DV	69,90
Rückkehr nach Krondor*	DV	79,90
Schleichfahrt	DV	69,90
Sega Rally	DV	69,90
Shattered Steel	DV	49,90
Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
Siedler 2	DV	69,90

Wir führen auch Lösungshefte, Playstation, Nintendo 64 und Zubehör. Level-CD's zu vielen Spielen ab DM 14,90.

Siedeln 2-Missionen	DV	19,90
Stadt der verlorenen Kinder	DV	79,90
Starcraft*	**DV**	**79,90**
Stars	DV	64,90
Star Trek - Academy	DV	39,90
Star Trek - Starfleet Acad.*	DV	69,90
Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
Star Trek - Generations	DV	79,90
Steel Phanter 2	DV	39,90

Händleranfragen erwünscht!

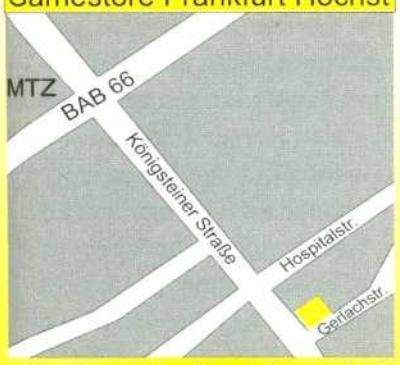
Stratosphere*	DV	79,90
Terracide*	DV	79,90
Timelapse	DV	79,90
Time Warrior	DV	69,90
Titanic	DV	69,90
Tomb Raider	DV	64,90
Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV	79,90
WET-Sexy Empires	**DV**	**79,90**
Wing Commander 4	DV	54,90
Wizardry Gold	DV	74,90
Wizardry Nemesis	DV	74,90
X-Wing vs. T-Fighter	DV	79,90

Große Spiele für kleines Geld!

Albion	DV	29,90
Anvil of Dawn	DV	29,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90
Civil War General	**DV**	**39,90**
Clearing House	DV	19,90
Colonization	DV	24,90
Crusader: No Regret	DV	39,90
Cyber Gladiators	DV	29,90
Cyberstorm: Missionforce	**DV**	**29,90**
Cyberia 2	**DV**	**29,90**
Der Reeder	DV	14,90
Die Siedler 2 Mission	DV	29,90
Down in the Dumps	DV	39,90
Dungeonmaster 2	DV	19,90
Earthsiege 1	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	DV	32,90
Evocation	DV	29,90
Fade to Black	DV	19,90
Fantasy General	DV	29,90
Fire Fight	DV	19,90
Golden Gate Killer	DV	29,90
Grand Prix Manager	DV	29,90
Gene Machine	DV	29,90
Indy Car 2	DV	34,90
Jagged Alliance	DV	29,90
Kings Quest 7*	DV	24,90
Larry 6	DV	24,90
Lost Vikings	DV	29,90
Little Big Adv.	DV	29,90
Magic Carpet 1	DV	9,90
Magic Carpet 2	DV	19,90
Mechwarrior 2	**DV**	**29,90**

Mega Race 2	DV	29,90
Micro Machine 2	DV	29,90
Pitfall	DV	29,90
Pizza Connection	DV	19,90
Pro Pinball The Web	DV	25,90
Puppen, Perlen, Pistolen	**DV**	**29,90**
Rätsel des Master Lu	**DV**	**29,90**
Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Simon 1	DV	24,90
Simon 2	DV	29,90
Sim Ant	DV	24,90
Sim Earth	DV	24,90
Sim Farm	DV	24,90
Space Quest 6*	DV	24,90
Star General	**DV**	**29,90**
Star Trek-Deep Space 9	DA	29,90
Star Trek-Final Unity	**DV**	**29,90**
Steel Phanter	DV	29,90
Stonekeep	DV	34,90
Strike Base	DV	19,90
The Dig	DV	49,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Torins Passage	DV	19,90
UFO	DV	24,90
Ultima 8	**DV**	**29,90**
Vollgas	DV	29,90
Warwind	**DV**	**29,90**
Wing Commander 3	DV	34,90
Woodruf	DV	21,90
Worms	DV	29,90
X-Wing inkl. Mission	DV	29,90
Z	**DV**	**34,90**

Gamestore Frankfurt Höchst



Königsteiner Str. / Gerlachstr.
TEL 069 - 30 85 10 69

Gamestore Bad Vilbel

Friedberger Str. 8
TEL 06101-2886

Gamestore Neu Isenburg

Isenburg Zentrum/Shop West
TEL 06102-770199

Megastore Mainz/Wiesbaden

Mombacher Str. 38 / Mainz
TEL 06131 - 37 55 72

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Software-Company ist ein Markenzeichen der I.S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software, Hardware und EDV-Zubehör mbH, Mombacher Str. 38, 55122 Mainz.

Auf einen Blick:
- Die Wettbewerbe
- Die Strecken
- Schalten will gelernt sein
- Proving Grounds

THE NEED FOR SPEED II

Der zweite Teil von Need for Speed bietet noch schnellere Autos als der Vorgänger, doch nach den kniffligen Strecken des Vorgängers wurde auch hier der Schwierigkeitsgrad noch einmal gesteigert. Damit Sie nicht allzu häufig die sündhaft teuren Boliden zu Schrott verarbeiten und Ihre Gegner auch einmal im Rückspiegel betrachten können, haben wir uns in die Traumautos gesetzt, einen Blick auf die Strecken geworfen, die Cheats herausgefunden und sind auch online in Sachen NFS II für Sie unterwegs gewesen.

DIE WETTBEWERBE

Im Meisterschaftsmodus fahren Sie auf allen Strecken je vier Runden ohne Gegenverkehr. Insgesamt fahren zwölf Autos um den Sieg. Für jede Plazierung gibt es Punkte, versuchen Sie also, so oft wie möglich ganz vorne zu landen. Wenn Sie die Meisterschaft gewinnen, bekommen Sie das Bonusauto. Vor jedem Rennen können Sie einen anderen Wagen wählen, wenn Sie wollen. Dies geht jedoch nicht beim Knockout-Modus. Hier müssen Sie sich vorher auf einen Wagen festlegen, und da kann nur der McLaren die richtige Wahl sein. Im Knockout-Modus müssen Sie mit jedem neuen Rennen einen Gegner hinter sich lassen, um nicht auszuscheiden, und wenn Sie nicht den McLaren oder zumindest den F50 wählen, ist ein Ausscheiden schon beim ersten Rennen auf der Highspeed-Strecke Proving Grounds anvisiert. Gefahren werden jeweils zwei Runden, der Verkehr ist ausgeschaltet.

Proving Grounds ist ein Rundkurs im Indy-Car-Stil. Hier sollten Sie unbedingt ein schnelles Auto für Bestzeiten wählen.

Mit der Nase auf dem Asphalt sind Sie bei dieser Kameraeinstellung. Nicht übersichtlich, dafür aber mit Geschwindigkeits-Kick.

Schalten will gelernt sein

Gleich zu Beginn, bei der Auswahl „Ihres" Autos, sollten Sie auf jeden Fall ein manuelles Getriebe wählen. Dies ist im Handling zwar etwas schwieriger, doch so können Sie bestimmen, wann Sie schalten wollen und auch einmal die gute alte „Motorbremse" (durch Herunterschlagen) einsetzen. Doch auch das Schalten will gelernt sein: So nützt es gar nichts, wenn Sie beim Start mit dem Gaspedal die Drehzahl in den roten Bereich jagen und dann den ersten Gang einlegen, sondern Sie sollten eine gemäßigte Mischung aus Gasgeben und Schalten erreichen. Zum Üben empfiehlt es sich am Anfang sogar, erst Gas zu geben, wenn Sie den Gang schon eingelegt haben. So können Sie alle Gänge bis in den roten Bereich ausfahren, was nicht möglich ist, wenn Sie bei Vollgas den ersten Gang einlegen. Fahren Sie ruhig, bis Sie rot sehen, doch dann schalten Sie schnell weiter. Oftmals ist es auch von Nutzen, wenn Sie etwas untertourig fahren. Vor allem bei schnellen und engen Kurven kann es vorkommen, daß bei unüberlegtem Herunterschalten der Wagen ausbricht. Wenn Sie schon bei 210 angelangt sind, können Sie auch im sechsten Gang bleiben und müssen nicht unbedingt zurück in den fünften (als Beispiel dient hier der McLaren). Zu den verschiedenen Kameraeinstellungen gibt es ebenfalls etwas zu sagen: Puristen, die das echte Rennfühlen lieben, werden sicherlich die Standardansicht aus dem Cockpit heraus wählen. In dieser Ansicht läßt es sich gut fahren, von der Strecke sieht man jedoch nur wenig. Ein echter „Hingucker" ist die Stoßstangenkamera. Hierbei erleben Sie die reine Geschwindigkeit und sehen alles von der Strecke. Fahren läßt es sich in dieser Einstellung jedoch nur schwer, weil Kurven beinahe aus dem Nichts auftauchen und die erhöhte Streckensicht fehlt. Am spielbarsten ist sicherlich die Hubschrauberkamera, mit der Sie alle Gegner, Kurven und Hindernisse ideal sehen können. Ebenfalls gut geeignet ist die Heckkamera, mit der Sie direkt am Heck Ihres Wagens „hängen". Mit der Taste C können Sie durch die Kamerapositionen springen.

DIE STRECKEN

Inklusive der Bonusstrecke kann man sich auf sieben verschiedenen Racetracks versuchen. Zur besseren Orientierung haben wir den Strecken verschiedene Schwierigkeitsgrade zugewiesen. 1 bedeutet leicht, 2 ist eine mittelschwere Strecke, während die Bewertung 3 den schwierigen Tracks vorbehalten ist.

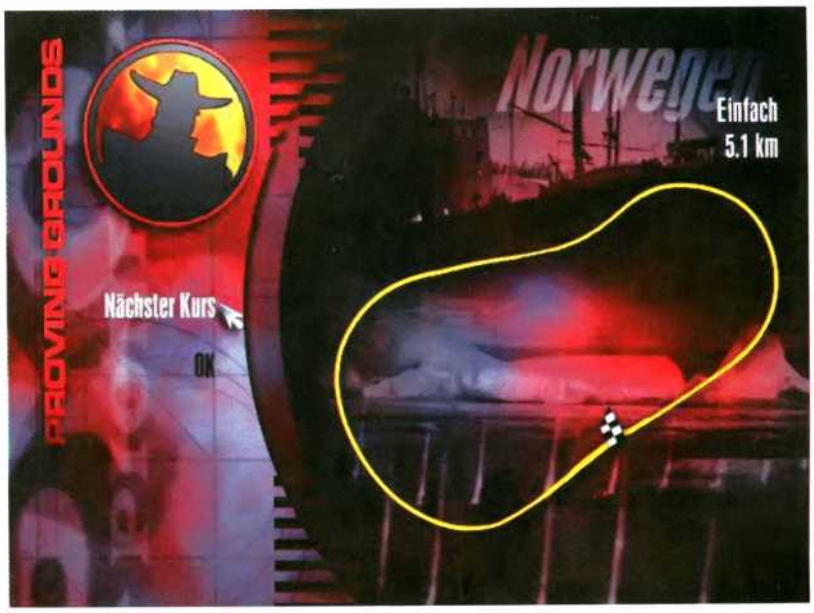
Proving Grounds – Indy läßt grüßen!

(Schwierigkeitsgrad 1 von 3)

Die einfachste Strecke des gesamten Spiels ist Proving Grounds, ein Rundkurs, der fast schon Indy Car-mäßig herüberkommt. Hier gibt es nur wenig zu beachten: Nehmen Sie den schnellsten Wagen (McLaren F1), und stellen Sie die Getriebeübersetzung auf high, denn Highspeed ist angesagt. Den Anpreßdruck stellen Sie auf niedrig, und schon geht es los! Halten Sie sich an der Mittellinie, um bei leichten Schwenkern nach rechts oder links nicht an die Leitplanke zu prallen und wertvollen Speed zu verlieren. Auf dem Proving Grounds-Rundkurs kann man endlich einmal den McLaren voll ausfahren. 370 sollten kein

Am Streckenrand von Proving Grounds passiert nur wenig, wie übrigens im ganzen NFS 2.

Der Commendatore zeichnet sich durch gutes Handling aus.



Proving Grounds, der Rundkurs in Norwegen.

Auf einen Blick:

- Outback
- Mediterraneo
- Pacific Spirit
- Codes

Problem sein. Die einzige kleine Schwierigkeit besteht bei der Tunneldurchfahrt, da es dort enger wird, doch auch hier muß nicht vom Gas gegangen werden, sondern Sie sollten lediglich spursicher in der Mitte fahren. Fährt man gegen das ganze Feld, ist ein Sieg fast nur mit dem McLaren oder dem F50 möglich, da alle anderen Autos nicht die geeignete Höchstgeschwindigkeit liefern.

Outback – Vorsicht Känguruhs

(Schwierigkeitsgrad 1 von 3)

In Australien rast es sich ohne große Schwierigkeiten recht ungeniert. Nehmen Sie den McLaren, den F50 oder einen anderen highspeedstarken Boliden. Starten Sie mit Volldampf, so daß Sie bis zur ersten Kurve auf rund 240 gelangen. Bremsen Sie in der Kurve nicht ab, sondern schalten Sie lediglich einen Gang zurück. Ihr Wagen sollte bei 210 in die Kurve rasen. Vor der Häuserschlucht gehen Sie etwas vom Gas, um in der Mitte der Strecke zu bleiben. Den Rest der Strecke bis zum ersten Tunnel bewältigen Sie mit 250 leicht und locker. Sie sollten sich lediglich an dem Mittelstreifen als Ideallinie orientieren, um nicht zu weit aus den leichten Kurven getragen zu

Ab durch die Mitte! Oft hilft auch ein kleiner Rempler.

werden. Sollten Sie aber doch einmal zu weit nach rechts oder links geraten, müssen Sie – wohl oder übel – etwas abbremsen (oder noch besser einfach Gas nachlassen), um nicht gegen die Leitplanken zu donnern. Nun geht es bis auf 320 km/h auf den Geraden. Halten Sie sich beim Highspeed anschließend ganz links oder ganz rechts, da eine Felspassage in der Mitte der Strecke ein Hindernis für Sie bereithält. Gehen Sie aber nicht vom Gas, wenn es nicht unbedingt nötig ist. Bei Gegenverkehr versuchen Sie, rechts am Streckenrand zu fahren (bzw. links, wenn Sie durch die linke Passage heizen). Haben Sie das geschafft, geht es auf die Start-Ziel-Gerade, und die Hetzjagd beginnt von neuem.

Mediterraneo – Der Olymp wartet!

(Schwierigkeitsgrad 2 von 3)

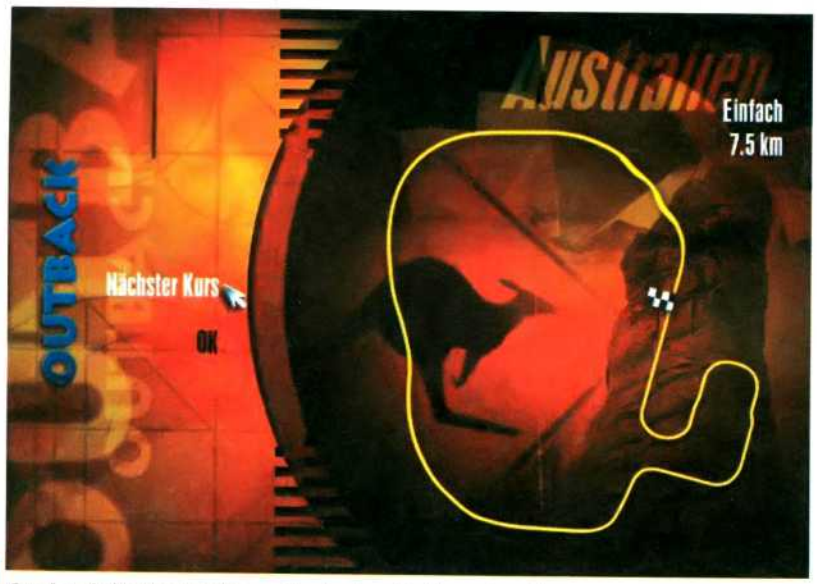
Sie starten an einem malerischen Tempel auf einer griechischen Insel. Mit 190 km/h (aus dem Stand, später sogar 210) rasen Sie in das kleine Dorf mit seinen sehr engen Gassen. Vor der ersten uneinsehbaren Passage eines Hügels bremsen Sie je-

In Australien geht es an der Küste los! Vor der langgezogenen Linkskurve sollten Sie zum Verlangsamen die Motorbremse nutzen.

doch auf 120 ab und halten sich ganz rechts, damit Sie nicht in die nächste Hauswand fliegen. Beschleunigen Sie danach wieder auf 180, und so geht es auch aus dem kleinen Fischerdorf raus. Vor der ersten Kurve der Landstraße müssen Sie auf 150 herunterbremsen, doch danach müssen Sie wieder das Gaspedal durchdrücken. Bringen Sie den Boliden – am geeignetsten sind sprintstarke Wagen wie der McLaren oder der Ford – auf 300 km/h und huschen Sie mit ansteigendem Tempo an den zwei Windmühlen vorbei und durch den Tunnel. Sind Sie am Scheitelpunkt des Tunnels angekommen, sollten Sie mit dem Bremsvorgang beginnen. Doch keine Bange: Sie müssen lediglich auf rund 220 km/h herunterbremsen, dann schaffen Sie auch die folgenden Kurven. Bis zur Brücke sollten Sie jedoch wieder auf 240

Achtung Felsen! Halten Sie sich ganz links oder rechts!

sein (rechts halten, da sonst die Einfahrt auf die Brücke mißlingt!). Nur noch eine Schwierigkeit steht Ihnen nun im Wege: Die Kurve vor der Start-Ziel-Geraden sollte mit 180 genommen werden, damit Sie nicht aus der Bahn katapultiert werden. Noch ein Wort zu den Wageneinstellungen: Stellen Sie die Getriebeübersetzung auf hoch und die Bremsen nach vorn. Außerdem kann ein mittlerer Anpreßdruck vorne und hinten nicht schaden.



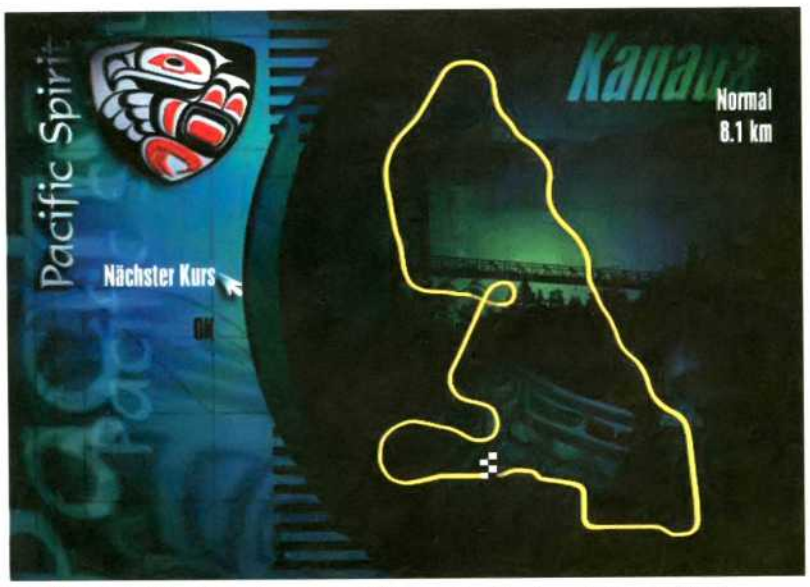
Outback in Australien - fast eine Vollgasstrecke.

Mediterraneo in Griechenland - bis auf die S-Kurve einfach.

Die ruhige Kulisse täuscht: Sind Sie an dieser Stelle zu schnell, rasen Sie direkt in die Hauswand geradeaus.

Über diese Brücke können Sie voll beschleunigen, dann erreichen Sie die nächste Gerade fast mit Höchstgeschwindigkeit.

Pacific Spirit – Mixed Pickles
(Schwierigkeitsgrad 2 von 3)
Der Kurs durch Kanada bietet eine Mixtur aus den verschiedensten Streckenbedingungen. So starten Sie in der Stadt, kommen aber über enge Kurven zu Indianerdörfern, dem Strand und ins Gebirge. In der Stadt geben Sie noch Vollgas und schalten schnell hoch, bevor Sie die erste kleine Biegung (Bäume auf der linken Seite) erreichen. Bremsen Sie hier nicht, sondern schalten Sie, wenn Sie merken, daß es eng werden könnte, einen Gang herunter (der Wagen sollte sich dann bei 200 km/h einpendeln). Am Scheitelpunkt beschleunigen Sie aber wieder auf 230, bis Sie links einen Totempfahl erblicken. Er ist das Zeichen für ein weiteres Herunterbremsen auf 200. Mit 280 geht es dann über die Brücke, hinter der direkt eine tückische Kurve wartet (runter auf 180). Nun kommt die Strandpassage. Geben Sie ordentlich Gas. Keine Sorge, wenn Sie auf den Sandstreifen links geraten: Bis auf einzeln herumliegende Baumstämme gibt es hier keine Probleme. Ist Ihr Wagen erst einmal auf 310 hochgeschnellt, müssen Sie auch schon harsch auf 200 abbremsen. Die Kurve nach der Strandpassage verlangt das. Schalten Sie schon vor dem Bremspunkt einen Gang herunter. Durch die Bergpassage geht es mit Vollgas zu einem Tunnel. In der Mitte des Tunnels muß auf 180 heruntergebremst werden, da gleich im Anschluß eine scharfe Kurve folgt. Eventuell müssen Sie sogar noch bis 150 km/h herunter. Mit dieser Geschwindigkeit nehmen Sie die nächsten Kurven bis zu einem weiteren Tunnel. Vor diesem Tunnel befindet sich eine schwierige Kurve, durch die man aber wunderbar mit 150 driften kann. Der Tunnel anschließend führt über eine Rechts-Links-Schi-



Pacific Spirit in Kanada - Vorsicht vor der Korkenzieher-Kehre!

CODES

GBFK2
7H011
+XR29
9F100

Ohne Fleiß kein Preis? – Die Cheats
Dieses Motto gilt bei PC-Games natürlich nicht. Auch bei NFS II gibt es Cheats en masse. Geben Sie im Hauptmenü das Word „hollywood" ein (y ist hier ausnahmsweise gleich y, Windows 95 macht's möglich!), so kommen Sie ohne Sieg im Turniermodus an die Bonusstrecke. Langweilen Sie die teuren Autos und wollen Sie die Strecken lieber mit einem VW Käfer abgrasen? Geben Sie einfach „vwbug", ein und schon sitzen Sie in einem kugelrunden Volkswagen. Die Höchstgeschwindigkeiten des Käfers machen jedoch sämtliche Siegchancen zunichte, doch keine Angst, auch dafür gibt es einen Cheat: Das Wort „pioneer" lädt einen starken Motor, der rund 350 km/h schafft, in alle geheimen Autos. Folgende Autos gibt es außerdem: einen Schulbus (Cheat-Wort: „bus"), einen Truck ohne Anhänger („semi"), einen Armeejeep („armytruck"), einen Volvo („volvo"), einen BMW („bmw"), einen Mercedes („mercedes"), einen Mazda („miata"), einen Jeep YJ („jeepyj"), einen Audi („quattro"), einen VW Kombi („vanagon") und einen Landcruiser von Toyota („landcruiser"). Nachdem Sie die Cheats eingegeben haben, ertönt ein Sound, der signalisiert, daß der Cheat funktioniert hat. Um an den Ford Indigo zu gelangen, der Ihnen eigentlich nur dann zusteht, wenn Sie die Meisterschaft gewonnen haben, können Sie mit einem Hexeditor Ihre Punktzahl suchen (vorher ins Hexadezimalsystem umrechnen!) und an dieser Stelle (in der Regel Offset 667) „FF" eingeben.

Sie wollen Bus oder Käfer fahren? Mit Hilfe der Codes kein Problem.

Auf einen Blick:

- North Country
- Tastatur
- Bonusstrecke Hollywood
- Mystik Peaks

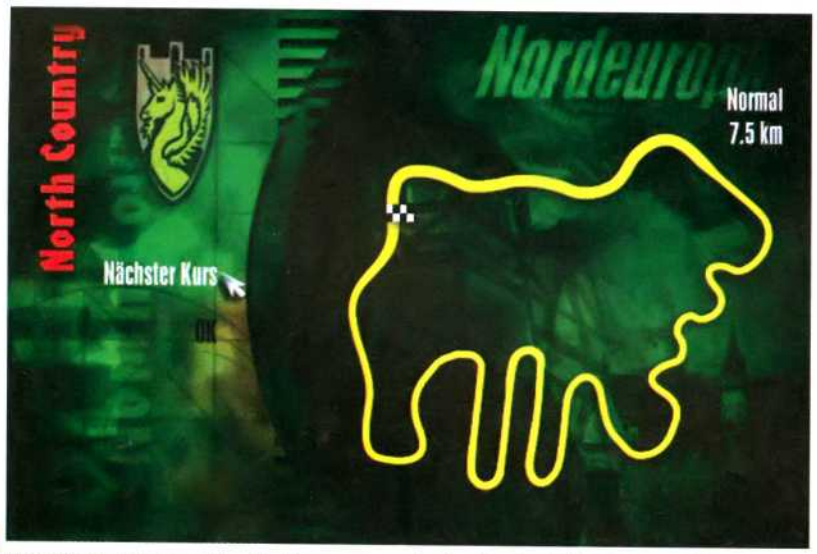
kane zu einer leichten Kurve, bei der man nicht groß vom Gas gehen muß. Jetzt sind Sie wieder auf der Start-Ziel-Gerade. Mit dem McLaren oder dem Ferrari sind Sie hier gut beraten. Das Getriebe sollte bei den vielen Schaltvorgängen auf hoch stehen, der Anpreßdruck auf mittel.

North Country – Der hohe Norden
(Schwierigkeitsgrad 3 von 3)
Ein echter Brocken ist die nordische Strecke: Stellen Sie Ihren Boliden auf niedrige Getriebeübersetzung, da dies die kurvenreiche Strecke verlangt. Als idealer Wagen ist der Lotus GT mit seinem idiotensicheren Handling zu starten. Nach dem Start im Tunnel beschleunigen Sie auf den langgezogenen Kurven bis zum Kinder-Welt-Bogen auf 290, dann wird es enger: Mit 170 gehen Sie in die Bergpassage, bei der ersten Kurve dort müssen Sie Ihren Boliden gar auf 120 herunterbremsen, sonst droht ein Überschlag. Es geht in das kleine Bergdörfchen, und der Geschwindigkeitswahn wird weiter gemindert. Die Kurve an dem großen Wasserfall ist mit wesentlich mehr Geschwindigkeit als 110 km/h kaum zu bewältigen. Sie ist höllisch eng! Auf der Landstraße, die aus dem Dorf hinausführt,

In der Stadt beginnt Ihr Höllenritt in die Höhen Nepals.

Fahren Sie gegen einen Gegner, rechnen Sie mit Gegenverkehr!

bringen Sie den Wagen wieder auf flottere 170, der kleine Sprung ist harmlos. Es geht in einen Tunnel, die erste Kurve ist mit 150 zu schaffen. Nun kommt eine langgezogene Kurve, die mit 180 geschafft werden kann. Zur Not oder bei viel Gegenverkehr können Sie die große Grünfläche rechts als Ausweichmöglichkeit benutzen. Fahren Sie jedoch nicht zu weit aufs Grün, da Sie sonst an Geschwindigkeit verlieren. Nach einem kurzen geraden Stück (190 km/h) folgt eine ähnliche Kurve, bei der die „Abkürzung" über den Grünstreifen durchaus anzuraten ist, um die Kurve zu schneiden und damit wunderbar überholen zu können. Hier ist auch keine Gefahr gegeben, an Geschwindigkeit zu verlieren – lediglich ein Zaun stellt ein Hindernis dar, doch dieser steht weit draußen. Ansonsten rast es sich auf dem Grün wie auf der Straße, was natürlich nicht sehr realistisch ist. Es folgen zwei leichtere Kurven. Nach den beiden geraden Tunneln erscheint ein dunkles Waldstück, das eine Reduzierung der Geschwindigkeit auf 170 km/h verlangt. Anschließend geht es bei der Tunneldurchfahrt wieder fast bis zur Höchstgeschwindigkeit rauf. Achten Sie auf die Einbauten, halten Sie sich links oder rechts. Auf der Start-Ziel-Gerade müssen Sie nun, da Sie aus hoher Geschwindigkeit kommen, vor der ersten Kurve auf 210 km/h herunterbremsen.



Durch North Country in Europa - schwierig sind die Serpentinen.

TASTATUR

Drehen Sie am Rad?! – Das richtige Eingabegerät
Sie sollten bei NFS II auf jeden Fall am Rad drehen, und zwar am Lenkrad. ThrustMaster T2 ist das optimale Eingabegerät und läßt die Autos traumhaft auf Ihre Bewegungen reagieren. Um das Lenkrad samt Gaspedal und Bremse benutzen zu können, muß es in der Win95-Systemsteuerung kalibriert sein. T2-Lenkräder, die vor dem 18.11.1996 gebaut wurden, benötigen dafür den mitgelieferten Achsenadapter am Joystickport, sonst dreht sich bis auf Ihre Laune im Spiel nichts. Im Spiel geben Sie dann noch einmal die Daten zur Kalibrierung ein. Schade nur, daß man Features wie die Hupe oder – noch wichtiger – die Handbremse nicht auf die zusätzlichen Buttons des T2 legen kann. Also: Griff zur Tastatur! Im Spiel können Sie zusätzlich die Steuerungsempfindlichkeit einstellen. Diese variiert von „voll" (eine Einstellung für Anfänger oder Fahrer, die während der Fahrt viel „kurbeln") über „halb", „drei Viertel" bis „ein Viertel". Bei der letzten Einstellung reagiert der Wagen auf jeden Millimeter Abweichung von der Ideallinie sehr kraß. Eine Einstellung für Profis oder echte Ferraristi! Bei Benutzern von ThrustMaster T1 und T2 können jedoch auch Steuerungs-Probleme im Spiel oder in der Rennübersicht auftreten, die von Windows 95-Treibern verursacht werden. Sie können dieses Problem beheben, indem Sie ein spezielles Programm – JOYCAL.EXE – ausführen, das bei der Installation des Spiels automatisch auf Ihre Festplatte kopiert wird. Doppelklicken Sie im Windows Explorer auf das Icon „JOYCAL.EXE". Nun erscheint ein einfacher Konfigurations-Bildschirm mit zwei horizontalen Balken, die übereinander angeordnet sind. Bewegen Sie Ihr Lenkrad von links nach rechts, und treten Sie das Gas- und Bremspedal einmal ganz durch. Das kleine weiße Kästchen auf jedem Balken sollte nun in der Mitte des Balkens zentriert sein (es ist jedoch möglich, daß sie ein klein wenig von dieser Position abweichen). Drücken Sie die Taste auf Ihrem T1 oder T2, um JOYCAL zu verlassen. Wenn Sie T1 oder T2 nicht mehr benutzen (z.B. wenn Sie statt dessen einen Joystick verwenden), vergewissern Sie sich, daß Sie die Datei JOYCAL.CFG im NFS II-Stammverzeichnis löschen. NFS II sucht diese Konfigurations-Datei beim Start und benutzt dann die darin enthaltene Information für die Steuerungs-Konfiguration anstelle der Information, die von Windows 95 unterstützt wird. Haben Sie kein Lenkrad in Ihrem Eingabegerätefundus, tut es auch ein normaler Joystick, was der Realitätsnähe natürlich nicht zugute kommt. Auch mit der Tastatur lassen sich gute Ergebnisse erzielen. Die Tastatur kommt vor allem dann immer wieder ins Spiel, wenn zwei Fahrer an einem PC per Splitscreen gegeneinander antreten wollen.

Fullspeed bis zum Kinderland, Sie sollten jedoch besser die Straße benutzen!

An den Wasserfällen wird die Straße ganz eng, also runter mit dem Tempo.

Bonusstrecke Hollywood – auf nach Spielberg-Country!
(Schwierigkeitsgrad 2 von 3)
Famos ist die Bonusstrecke in Sachen Ideenreichtum. Steigen Sie in einen McLaren F1 oder einen F50 (auch mit dem Lotus kann man durchaus gewinnen), und starten Sie mit Vollgas durch. Stellen Sie die Getriebeübersetzung auf niedrig und den Anpreßdruck vorne auf hoch. Die Bremsen bleiben auf normal. Sie kommen zu Stage 1, einer Westernstadt, die genau in der Mitte eine scharfe Kurve aufweist. Bremsen Sie auf 190 km/h herunter (oder schalten Sie vom vierten in den fünften Gang, um die Motorbremse auszunutzen), dann geht's locker-flockig (sprich: Bleifuß) weiter durch Stage 2, die Star Wars-Halle. Wenn Sie Zeit haben, beachten Sie die Rebellenraumjäger, die durch die Halle schwirren. Aus der Halle heraus, bremsen Sie auf 200 herunter und jagen durch den Energiekäfig. Bleiben Sie in der Mitte der Strecke, verändern Sie ihre Jagd jedoch nach dem Energiekäfig in Richtung linker oder rechter Fahrbahnrand, da tückischerweise genau in der Mitte eine „Independence-Day-Säule" lauert und Ihnen das Auto verbiegen will; bremsen Sie anschließend auf 170 ab, um die Spur zu halten. Nun kommen gefährliche Kurven, bremsen Sie am besten bis 180 – wenn nötig, sogar weiter – herunter. Durch Stage 6 (Bladerunner) rasen Sie mit höchstmöglicher Geschwindigkeit, doch Vorsicht: Hier wartet ein Sprung! Fahren Sie mit Vollgas in den Sprung und

An dieser Kurve kann man den Grünstreifen prima als Abkürzung nutzen.

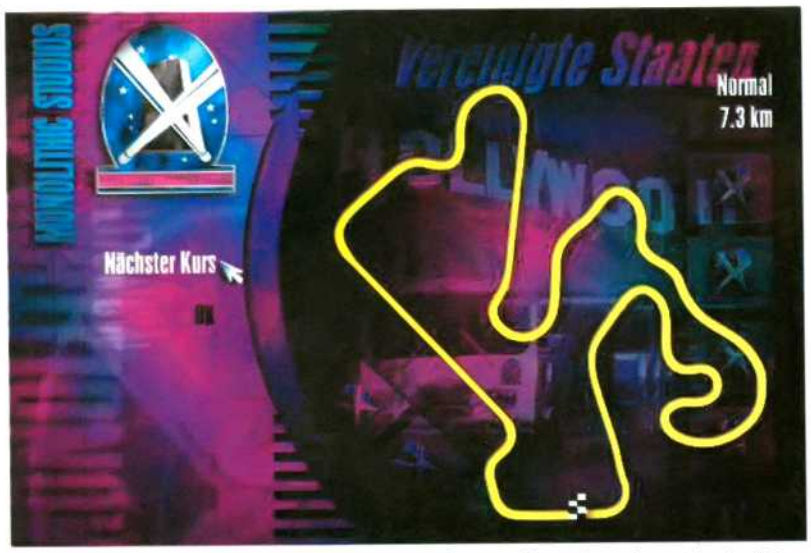
schalten Sie während der Flugphase einen Gang herunter (in den vierten!), damit Sie anschließend nach der Landung in der Spur bleiben. Die anschließende scharfe Kurve ist mit 160 zu schaffen. Nun geht es in den Jurassic-Park! Die Kurven bewältigen Sie durch rechtzeitiges Herunterschalten und Bremsen auf 190 km/h, danach heißt es ganz nach rechts steuern! Auf der linken Fahrbahnseite hat sich doch tatsächlich ein T-Rex postiert und spielt den Streckenposten. Ach ja: Sollten Sie auf die Idee kommen, den Riesen anfahren zu wollen, könnte es sein, daß das arme Tier liegenderweise den Rest der Straße blockiert. Daß Sie einen Überschlag machen, ist ebenfalls klar. Bei der munteren Weiterfahrt sollten Sie auf den weißen Hai am linken Streckenrand achten, er ist bei der hohen Geschwindigkeit leicht zu übersehen. Nach dem Tunnel vor der Start-Ziel-Geraden wartet ein weiterer heftiger Sprung auf Sie. Schalten Sie – wie schon beim vorigen Sprung – während der Flugphase in den fünften Gang herunter und bremsen Sie gleich bei der Landung ein wenig ab.

Fahren Sie ganz rechts oder links, um auf der Bonusstrecke nicht gegen die Säule zu knallen. Entscheiden Sie sich frühzeitig.

Star Wars läßt grüßen: Durch George Lucas' Sci-Fi-Tunnel rast es sich ungeniert.

Der T-Rex steht auf der Straße, läßt sich aber umfahren. Ihr Auto wird dabei kräftig eingedellt.

Mystic Peaks – Rasen in Nepal
(Schwierigkeitsgrad 3 von 3)
Die vielleicht härteste Strecke des Spiels führt Sie nach Nepal. Zwar geht es noch flott los, und Sie beschleunigen bis auf 200, doch nach der ersten leichten Kurve müssen Sie auf 190 herunter, um nicht gegen den Baum ganz rechts zu rasen. Danach wieder bis auf 230 beschleunigen und beim letzten Schild mit Pfeilen hart auf 90 (!) herunterbremsen und in den ersten Gang schalten, sonst knallt Ihr Wagen direkt in das kleine Häuschen, das dort sehr ungeschickt hingebaut wurde. Beschleunigen Sie wieder auf 130, bremsen Sie aber schon vor der nächsten Kurve wieder auf 70 herunter, sonst springt der Wagen über den Buckel in den Felsen. Die nächste Kurve führt in einen Tunnel, den Sie nach dem ersten kleinen Sprung (70 fahren!) im zweiten Gang bis maximal 110 durchfahren sollten. Die anschließende erste Kurve im Schnee schaffen Sie mit 70 im ersten Gang. Bis zur Flugzeugabsturzstelle fahren Sie im zweiten Gang bis 150, dann müssen Sie aufpassen, denn hier



Hollywood in den U.S.A. - schwer nur im zweiten Streckenabschnitt.

Mystic Peaks in Nepal - der wahre Horror, ein Kleinwagen muß her.

Auf einen Blick:

- Die Traumautos
- Genügend PS unter der PC-Haube?
- Nicht ganz fein...
- Internet

Nach dieser Brücke wartet ein Sprung, auf Tempo 100 herunter.

Vorsicht vor den Kisten, die mitten auf der Fahrbahn liegen.

Fiese Kurve, mehr als Tempo 80 ist hier kaum drin.

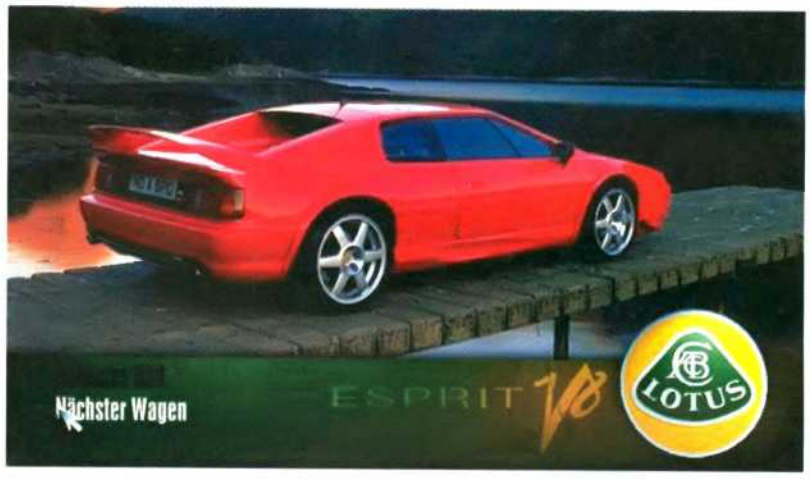
liegen Kisten auf der Strecke. Haben Sie diese hinter sich gelassen, können Sie endlich so richtig Gas geben. Fast bis 300 km/h schnellt Ihr Tacho in die Höhe, während Sie über eine Art Schneebrücke und eine Holzbrücke brettern. Bremsen Sie kurz vor dem Ende der Holzbrücke auf 120 herunter und halten Sie sich ganz rechts, es wartet ein Sprung auf Sie. Haben Sie diesen bewältigt, heißt es wieder Bleifuß, und mit 280 rasen Sie durch den Tunnel. Halten Sie sich dort ganz rechts oder ganz links, in der Mitte stehen Steinpfeiler. Das ideale Auto für diese Strecke ist der Lotus GT1, mit dem McLaren sind jedoch auch Bestzeiten möglich. Nehmen Sie auf keinen Fall den Ford GT oder den Jaguar, da deren gräßliches Handling jede Siegchance zunichte macht. Stellen Sie die Getriebeübersetzung auf normal, den Anpreßdruck auf hoch.

Die Traumautos!

Der Lotus Esprit ist das einzige Traumauto unter einer halben Million. Der McLaren F1 kostet rund 1,5 Millionen Mark, leistet dafür aber auch gigantische 627 PS bei einer Höchstgeschwindigkeit von 372 km/h. In 3,3 Sekunden rast er von 0 auf 100. Der Ferrari F50 hingegen benötigt dafür „lahme" 3,7 Sekunden, dafür kostet er auch „nur" 883.000 Mark bei einer PS-Zahl von 513 (max. 325 km/h). Die beiden Spitzenrenner können ein ordentliches Handling vorweisen. Der sprintschnellste Wagen im Konzert der Traumboliden ist der Ford GT 90. Er schafft die 100 km/h aus dem Stand in 3,2 Sekunden bei 700 PS. Mit 354 km/h in der Spitze ist er aber etwas langsamer als der McLaren. Kaufen kann man den Prototypen jedoch genausowenig wie den Italdesign Cala, der 400 PS stark ist, in 5,2 Sekunden auf 100 prescht und rund 291 km/h schafft. Der Jaguar XJ220 ist eher der klassische Typ unter den Rennern. Er kostet 598.000 Mark, fährt 345 und benötigt bei 542 PS nur 3,5 Sekunden bis auf 100. Sowohl der Ford als auch der Cala und der Jaguar haben jedoch ein schreckliches Handling und sind damit auf kurvigen Strecken nur schwer zu bändigen. Der zweitteuerste Wagen ist der Lotus GT1 mit 350 PS. Er kostet 1,138 Millionen Mark, fährt 314 Spitze und benötigt 3,9 Sekunden von 0 auf 100. Last but not least der Isdera 112 i: Er kostet 856.000 Mark, hat 408 PS, schafft 342 km/h und benötigt 4,1 Sekunden von 0 auf 100.

Genügend PS unter der PC-Haube?

Um in den Genuß echter Geschwindigkeit zu kommen, muß es schon ein 166er Pentium sein, doch durch einige Tricks können auch Besitzer kleiner PCs voll durchstarten. Bevor Sie die Fenstergröße verkleinern, sollten Sie erst einmal an den Details „herumschrauben". Schalten Sie den Horizont aus und/oder stellen Sie die Sichtweite auf „nah". Dadurch sehen Sie weniger Details am Streckenrand, und Ihr Prozessor muß weniger rechnen. Zudem können Sie die Bildqualität von hoch über mittel, niedrig und Halbzeilenmodus auf niedriger stellen. Alle Einschränkungen, die die Bildqualität angehen, verringern den Spielspaß jedoch um ein Vielfaches. Um den Rechner zu entlasten, sollten Sie auch den Sound auf Mono und 8Bit (statt 16 Bit) stellen. Machen Sie zudem die Musik aus und stellen Sie die Motorgeräusche auf Standard (statt optimal).



Der Lotus ist der ideale Wagen für kurvenreiche Strecken: ausreichend schnell, perfekt zu steuern und fix abzubremsen.

INTERNET

Geschwindigkeitsrausch online

Unter http://www.nfs2.com/ hat EA seine Boliden aufgefahren. Neben technischem Support, F.A.Q.s und Infos über das gemeinsame Rennen via Internet gibt es viele schöne Fotos der Autos samt allen wichtigen technischen Daten und Infos zu den Wagen. Alles das gibt es zwar im Spiel ebenfalls, nur ist es hier noch ausführlicher. Zudem werden die Strecken vorgestellt, Neuigkeiten wie Patches oder ähnliches gibt es leider nicht, so daß die Seite vor allem für Spieler interessant ist, die sich noch nicht entschlossen haben, das Spiel zu kaufen. Die Seiten sind mit vielen Grafiken versehen, was jedoch einem flotten Seitenaufbau nicht unbedingt im Wege steht. Aber Achtung: Auf der E3 hat EA bereits die gepatchte 3DFX-Version von NFS2 gezeigt. Auf dieser Seite sollte der Patch ebenfalls in Kürze verfügbar sein (übrigens auch auf der PC Action Cover-CD, falls Sie über keinen Internet-Zugang verfügen).

Nicht ganz fein...

... sind unsere Tips an dieser Stelle: Im Gegensatz zum Vorgänger können Sie bei NFS II gezielt Ihre Gegner „abschießen". Haben sich die PC-Fahrer in der Vorversion nach einem Rempler nichts anmerken lassen, so sind diesmal die Folgen meist umso fataler. Durch einen Aufprall wird der Gegner völlig aus dem Konzept gebracht und dreht sich mehrere Male, während Sie bei einem „sauberen" Frontalaufprall lediglich an Speed verlieren. Doch Vorsicht: Treffen Sie seitlich auf einen anderen Wagen, könnten auch Sie eine unfreiwillige Karussellfahrt machen. Ein weiterer Tip: Wenn Sie einen Wagen aus dem Spiel als Hintergrundbild für Windows 95 beispielsweise „abfotografieren" möchten, benötigen Sie noch nicht einmal ein externes Screenshotprogramm. Per „F10" schießt NFS II selbständig alles gerade Abgebildete und speichert es als „tga"-Datei im NFS II-Verzeichnis. Diese von TGA-Grafiken wollten sich aber partout nicht von einem Profiprogramm wie Corel Photo Paint lesen lassen, umso mehr überraschte es, daß das Sharewareprogramm Paint Shop Pro 4 damit keine Probleme hatte.

Thorsten Seiffert

COMPUTEC Verlag

PC Games Disc & Mag

MAXIMUM FUN ▶ GP2

In Zusammenarbeit mit Jochen Mass

Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.

Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr! Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!

unverbindliche Preisempfehlung

DM 29.95

Auf einen Blick:

- Die Missionen der United Civilized States (UCS)
- Mission 1
- Mission 2
- Mission 3
- Mission 4
- Mission 5

EARTH 2140

Mit dem Überraschungshit Earth 2140 gelang Topware mit einem Schlag der Sprung in die Riege ernstzunehmender Spieleschmieden. Mit unserer Lösungshilfe erleichtern wir Ihnen den Einstieg in die ersten Missionen beider Seiten. Mit Hilfe der erlernten Taktiken werden Sie dann in der Lage sein, auch den Rest des Spieles kinderleicht zu gewinnen.

Um das Zielgebäude in Mission 2 einnehmen zu können, brauchen Sie noch mindestens 2 Silvers!

DIE MISSIONEN DER UNITED CIVILIZED STATES (UCS)

Mission 1

Eine typische Einstiegsmission: Suchen Sie mit Ihrem Trupp die wenigen Feinde, die einzeln verstreut und etwa in der Mitte der Karte konzentriert sind. Achten Sie darauf, die BTTI des Feindes mit Ihren Schützen und dem ATM500 gleichzeitig anzugreifen.

Mission 2

Das Gebäude, das erobert werden muß, liegt im NW. Die Crux an diesem Szenario ist sicher der Umstand, sich durch zerklüftetes Gelände bewegen zu müssen. Speichern Sie oft ab und gehen Sie vorsichtig voran. Wichtig ist, noch genügend Silver Ones zu haben, um das Gebäude einzunehmen. Zwei haben im Test genügt.

Mission 3

Jetzt wird es langsam heftiger: Sie befinden sich mit einer beträchtlichen Streitmacht inmitten eines schweren Abwehrkampfes. Die Übermacht des Feindes scheint erdrückend zu sein, zumal er mit Dutzenden von Panzern ausgerüstet ist. Aber Sie haben dafür reichlich Geld und können Massen von guten Truppen bauen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1) Besetzen Sie Ihre Gebäude (Kraftwerk, zwei Fabriken, Labor) mit Infanteristen, da der Feind immer wieder versucht, diese zu stürmen und anschließend zu vernichten.
2) Bauen Sie fortlaufend Silver Ones und (sobald verfügbar) Tiger HellMaker. Ein Großteil der vorhandenen und die neuen Einheiten werden zunächst zur Verteidigung des Areals abkommandiert.
3) Von den anfänglich verfügbaren Truppen werden einige Tiger und Raptors nach SW entsandt. Dort befindet sich die schwer bewachte Fahrzeugfabrik des Feindes. Diese muß vernichtet werden, damit der Druck durch die Panzer nachläßt. Anschließend können Sie das dort in der Nähe befindliche Kraftwerk zerstören, da der Feind nur zwei davon hat und das andere bald von Ihnen eingenommen wird.
4) Während die Kämpfe um das Fahrzeugwerk des Feindes toben, sollten Sie reichlich wei-

Bei der 3. Mission müssen Sie die Biofabrik und das Fahrzeugwerk ausschalten.

Geschafft! Biofabrik und Fahrzeugwerk gehören bald der Vergangenheit an. Rüsten Sie sich für neue Herausforderungen.

Die 5. Mission zeichnet sich durch solche Massenschlachten aus, in denen Ihnen der Feind wahrlich nichts schenkt!

tere Tiger und Silver Ones gebaut haben. Entsenden Sie einen starken Trupp davon nach NO. Die Silver Ones nehmen zunächst das Kraftwerk und dann das Bio-Center. Bauen Sie von Ihrem restlichen Geld dort noch einige Androiden, mit denen Sie das Gebäude sichern.

5) Ihre restliche Truppe eilt nun wieder nach SW, um dort das andere Bio-Center und womöglich das Labor daneben zu nehmen. Sobald dies passiert ist, lassen die Feindaktivitäten sofort nach.
6) Das Labor, welches Sie zu zerstören haben, liegt im äußersten NW und ist als Zivilgebäude getarnt. Sobald Sie dies abgerissen haben, ist diese Schlacht gewonnen.

Mission 4

Nach den ersten beiden Trainingsmissionen und der dritten, die zumindest anfangs leicht unfair war, nun eine Erholungsmission, in der Sie erstmals eine Basis aufbauen dürfen. Postieren Sie Ihre Truppen an dem östlichen Ende, da dort einige Angriffe mit Panzern und Infanterie erfolgen. Mit dem Assault-Tiger ist es jedoch kein Problem, diese zurückzuschlagen. Passen Sie aber auf das Gerät auf, da dessen Erhaltung eine der Siegbedingungen ist. Mit einer großen Anzahl von Tiger Hellmaker klären Sie das

Um einen solchen Bunker zu knacken, braucht man schon einige Zeit. Tun Sie das, wenn alle anderen Ziele erreicht sind.

Gelände auf. Sie können entscheiden, ob Sie den mühevollen Nahkampf möchten oder die aufgespürten Feinde nicht lieber mit dem billigen, aber sehr effektiven Silver Ones ausschalten wollen. Zwei oder drei davon genügen für einen Panzer, sieben oder acht sogar für einen Bunker. Da der Feind keine Fabriken besitzt, sind seine Truppen bald aufgerieben. Für die auf den Felsen postierten feindlichen Türme ziehen Sie wieder den Assault-Tiger heran, der damit kurzen Prozeß macht.

Mission 5

Hier kommt eine sehr langwierige und stellenweise harte bis unfaire Mission auf Sie zu. Das einzige, was für Ihre Ausgangslage spricht, ist Ihre Position auf einem Hochplateau, das nur über einen Zugang direkt zu erreichen ist. Das hindert den Feind jedoch nicht am Einsatz einiger ST02-Raketenwerfer, mit denen er (zumindest im Test) Ihr Kraftwerk bald zerstört. Ihre beiden Assault-Tiger sind zwar eine große Hilfe, können aber alleine auf Dauer auch nichts ausrichten. Also gehen Sie wie folgt vor:

1) Bauen Sie zunächst eine Mine und eine Raffinerie. Erz gibt es im Süden Ihres Stützpunktes zu finden. Zwei Banthas komplettieren Ihre Einnahmequelle.
2) Nun sind die beiden Fabriken an der Reihe. Bauen Sie Massen von HellMakern und Silver Ts. Damit müssen Sie die periodischen Großangriffe des Feindes einstweilen abwehren.
3) Wenn wieder eine Feindwelle zur Hölle geschickt wurde, greifen Sie mit einer großen Anzahl von Tigern den Standort etwas im NW Ihres Camps an. Es gibt einen nördlichen und einen südlichen Eingang; greifen Sie von beiden Seiten an.
4) Erobern Sie dort auf jeden Fall die Mine und die Raffinerie. Ob das Labor in diesem Camp eines der Missionsziele ist, blieb unklar; es kommt später noch eines und ein Zivilgebäude. Ein großer Vorteil wäre sicher auch die Einnahme der

Um in der 5. Mission den Hafen einnehmen zu können, sollten Sie noch einige Silvers in Reserve haben!

Fahrzeugfabrik, da Sie dann billige Panzer bauen können. Investieren Sie nun den Rest Ihres Geldes in Panzer und Tiger.

5) Bauen Sie keinen Hafen, das bringt nichts.
6) Gruppieren Sie Ihre Streitmacht nun im Süden des soeben eroberten Stützpunktes. Warten Sie einen Großangriff ab, um anschließend mit allem, was Sie haben, nach Norden vorzustoßen.
7) Ganz oben auf der Karte geht es nach Osten. Dort steht eine weitere Fahrzeugfabrik, die Sie zerstören; anschließend sollten Sie sofort weiter nach

Ganz wesentlich für den Erfolg in der 5. Mission ist die möglichst frühe Eroberung dieser 2. Mine.

Auf einen Blick:

- Mission 5
- Mission 6
- Mission 7
- Mission 8
- 14 praktische Tips, um Earth 2140 zu gewinnen

Beinahe mit dem letzten Aufgebot wurde schließlich auch Mission 5 erfolgreich abgeschlossen. Das letzte Ziel liegt natürlich auch in der hintersten Ecke.

Osten, um dort das Haupthaus einzureißen, da der Feind offensichtlich über unendliche Geldmittel verfügt und immer wieder versucht, eine neue Fahrzeugfabrik zu bauen. Das wäre Ihr sicherer Tod, weshalb Sie das auf alle Fälle unterbinden müssen.

8) Sollte das gelungen sein, machen Sie erst mal klar Schiff vor Ort und führen eventuelle Verstärkungen heran. Anschließend geht's weiter nach Osten, wo noch einige Raketenwerfer und Panzer herumlungern. Dort ist auch das zivile Gebäude, das vorsichtshalber besetzt wird.

9) Etwas im Süden ist schließlich der Hafen. Sobald der genommen ist, müssen Sie nur noch nach eventuell übriggebliebenen Wachtürmen suchen und diese vernichten.

10) Achten Sie fortwährend auf ständige feindliche Versuche, Ihre Gebäude zu nehmen. Zuletzt landen zwei Hubschrauber nördlich des ursprünglichen Hauptgebäudes. Also: Bis zum Schluß einige Wachen zurücklassen.

Mission 6

Wir sind nun in England, und Sie können die besseren Mechs selber bauen: Sowohl der Assault-Tiger als auch der Spider sowie bessere Raptoren und Silver-Soldaten sind verfügbar. Außerdem gibt es Geld ohne Ende: Die erste Mine bauen Sie ziemlich weit südlich Ihres Landepunktes, in der Nähe einer Sandmulde. Das zweite Erzvorkommen liegt in Strandnähe im Norden. Zum dritten kommen wir noch. Richten Sie Ihre erste Verteidigungslinie nach Osten aus; hier sollten die starken Dinger stehen, da auch der Feind mit verbesserten Systemen angreift.

Die zweite Linie steht im Süden, bei Ihrer Mine, die dritte analog bei der anderen Mine im Norden. Schicken Sie immer wieder Spider zur Verstärkung, da der Feind überall recht heftig angreift. Sobald die südliche Linie stark genug ist (ca. 5-6 Spider), gehen Sie mit diesen Truppen nach Osten; alsbald werden Sie auf ein kleines Feindcamp stoßen, das Sie komplett erobern. Eine Mine arbeitet bereits, ein weiteres Erzvorkommen wird auf der Karte sichtbar. Dieses neue Camp sichern Sie nach Norden, von wo der Feind (schwach) angreift. Nachdem Sie nun vier Minen besitzen, sollte der Rest kein Problem sein: Rüsten Sie mit einer Menge Spider auf und greifen schließlich von drei Seiten an; das Hauptziel liegt im NO, etwas südlich davon befindet sich noch ein schwacher Verband, der durch Raketentürme unterstützt wird. Diese sind jedoch für einen Spider kein Problem. Das Hauptcamp des Feindes wird durch starke Kräfte gesichert; gehen Sie deshalb mit allem rein, was Sie haben.

Mission 7

Die zu zerstörenden Anlagen liegen im Osten. Das gesamte östliche Drittel der Karte ist jedoch vom Feind besetzt und nur durch eine schmale Passage zwischen den Felswänden zu erreichen. Die ist natürlich mit zahlreichen Raketentürmen enorm gesichert. Im NW befindet sich ein weiterer Stützpunkt des Feindes, wo dieser massenweise Infanterie aufbietet. Das nächste Erzvorkommen, das Sie sehr schnell besetzen sollten, liegt etwas westlich Ihres Hauptgebäudes. Beeilen Sie sich, da der Feind es ebenfalls gefunden hat! Schicken Sie als Eskorte für die Mine gleich einige gute Einheiten mit. Sie haben nun nichts weiter zu tun, als mit den spärlich

tröpfelnden Einkünften eine Streitmacht aufzubauen. Ein früher Stoßtrupp nach Osten zeigt, daß das dortige Hauptgebäude ziemlich nahe am Felsrand liegt; es kann von einigen Spider-Einheiten gefahrlos zerstört werden. Ansonsten müssen Sie sich „nur" wütender Übergriffe von östlicher Seite erwehren, die hin

Mit den Spiders bekommen die Kämpfe sowohl optisch als auch vom Spielspaß her eine ganz andere Qualität.

Besitzen Sie erst einmal den Spider II und den Beutepanzer HT33R, haben Sie keine richtigen Gegner mehr!

Die Atomsilos sind erreicht und sehen ihrer Vernichtung entgegen.

und wieder durch Hubschrauberattacken ergänzt werden. Das Camp im Osten besteht aus zwei Teilen, wobei der im SO einfach zu nehmen ist, sobald die Wachtürme durch zwei Spider II-Einheiten beseitigt wurden. Nun haben Sie eine zweite Mine und, sobald der Rest des Camps geklärt wurde (nach den Wachtürmen kein Problem mehr), noch eine weitere. Mit den fliegenden Transportern kommt das Geld jetzt sehr schnell rein, so daß Sie bald genügend Spider II haben werden, um die Heeresmassen im NW zu vernichten.

Mission 8

Die bisherigen Szenarien waren reine Truppenmanöver gegen das, was nun auf Sie zukommt: Mit einer beträchtlichen Streitmacht befinden Sie sich in einem gut ausgebauten Stützpunkt, der angeblich in einer „ruhigen Gegend" liegt. Zudem erhalten Sie bald vier Gargoil-Chopper, mit denen sofort ein wenig Aufklärung betrieben werden kann. Die erste schlechte Nachricht ist die, daß das nächste Erzvorkommen weit von Ihrem Stützpunkt entfernt liegt und zudem bereits vom Feind bewacht wird. Also werden Sie bis auf weiteres kein Einkommen erzielen und müssen deshalb mit den 20.000,-, die man Ihnen mit auf den Weg gab, zurechtkommen. Die nächste schlechte Nachricht besteht in der Erkenntnis, daß das Areal sehr groß ist und Sie offenbar vom Feind in jeder Hinsicht eingeschlossen sind. Dies wird bald zur Gewißheit, denn plötzlich ist er da, der Feind: Welle auf Welle wirft er gegen Sie und verwendet dafür allerfeinstes Gerät: HT30 LR-Panzer mit Laserkanonen und die fast unüberwindlichen HT34 J mit einer neuen Ionenkanone. Das alles wird unterstützt durch Massen von HT33 R, die in etwa mit Ihrem

Spider II vergleichbar sind. Mit enormen Verlusten können Sie womöglich die ersten beiden Wellen zurückschlagen, spätestens ab der dritten ist der Ofen jedoch aus: Entweder hat Sie der Gegner überrannt, oder Sie haben kein Geld mehr und können nur noch warten, bis er wieder kommt und Ihnen den Rest gibt. Tja, was macht man da? Hoffnungslos?

14 PRAKTISCHE TIPS UM EARTH 2140 ZU GEWINNEN

Earth setzt in einigen Punkten deutlich auf Realismus. Nicht jeder Schuß ist ein Treffer, und bewegliche Ziele sind schwerer auszuschalten als stehende. Je schneller eine Einheit sich bewegt, desto schwieriger wird es also, sie zu treffen. Geben Sie also Ihren leichten Erkundungs- und Transporteinheiten weiträumige Bewegungsbefehle, damit sie nicht unnötig anhalten und somit ein leichtes Ziel darstellen.

1) Lesen Sie im Handbuch nach, wogegen die einzelnen Einheiten mehr oder weniger immun sind und worauf sie besonders empfindlich reagieren (z. B. ist der ST02 der EA sehr anfällig gegen Feuer; also wird er einem Tiger Hellmaker tunlichst ausweichen).

2) Beide Seiten verfügen über Luftstreitkräfte. Zur Abwehr eignen sich alle Einheiten, die Raketen verschießen. Postieren Sie also A02 Androiden oder Silver R um Ihre Gebäude.

3) Der Feind versucht immer wieder, mit Transportern Infanterie in Ihren Stützpunkt zu befördern. Lassen Sie also auch im Falle einer eigenen Offensive genug Kräfte zur Sicherung zurück. Während der defensiven Phase stellen Sie die großen Einheiten in die erste Reihe, da diese nicht überfahren werden können.

4) Ohne Strom geht fast gar nichts mehr. Aus diesem Grunde wird der Feind immer versuchen, Ihr(e) Kraftwerk(e) anzugreifen. Achten Sie also darauf, diese Gebäude nicht in Reichweite vorbeiziehender Feindkräfte zu errichten (z. B. am Rande einer Anhöhe). Wenn Sie einen Stützpunkt übernehmen, bei dem das Kraftwerk bereits an einem solch exponierten Punkt steht, bauen Sie zur Sicherheit gleich ein neues. Auch wenn Sie schon auf der „Siegerstraße" sind, wird der Feind weiter versuchen, Ihre Energieversorgung lahmzulegen. Sichern Sie also fortwährend das Areal mit Kräften, die gegen Luft- und Bodentruppen wirken können.

5) Und umgekehrt: Legen Sie die Kraftwerke des Feindes in Schutt und Asche! Seine Türme schießen nicht mehr, der Erzabbau kommt zum Erliegen, die Produktion läuft quälend langsam.

6) Wenn Sie einen gegnerischen Stützpunkt einnehmen wollen, was in den meisten Fällen besser ist, als ihn zu zerstören, besetzen Sie zunächst seine Infanterieproduktionsstätte. Nun können Sie vor Ort genügend billige Soldaten bauen, die Sie brauchen, um die verschiedenen Gebäude zu erobern, und müssen diese nicht über weite Strecken heranschaffen.

7) Sofern es kein Missionsziel ist, hat es keinen Sinn, gegnerische Forschungszentren zu erobern, da die Forschungsergebnisse im Hauptgebäude „abgelegt" werden.

8) Nutzen Sie die automatischen Generäle nur im Falle einer großen Schlacht oder zur Verteidigung, wenn Sie selbst gerade an anderen Orten aktiv sind. Der PC kann das Feuer wirkungsvoller (weil schneller) zuordnen. Richtige Offensiven sollten Sie immer selbst führen.

9) Von wenigen Szenarien abgesehen, gliedert sich das Spiel meist in drei Phasen: Einer langen, defensiven Aufbauphase folgt die (oft sehr kurze) Offensivphase und anschließend eine „Aufräumphase" (= Beseitigung verbliebener Feindtruppen und -gebäude). Selbst während der letzten Phase erhält der Feind immer wieder Unterstützung von außen. Behalten Sie also immer die Karte im Auge!

10) Aufklärung ist alles! Sobald Sie wissen, wo der Feind in welcher Stärke steht, wo sich seine Ressourcen und die wichtigen Gebäude befinden und welcher Weg dorthin führt, haben Sie praktisch schon gewonnen.

11) Wenn Sie eine Mine des Feindes entdecken, die weit von seinem Stützpunkt entfernt liegt und einfach zu verteidigen ist, müssen Sie diese nicht zwangsläufig erobern. Sie können die Erzblöcke auch „klauen" und haben den Vorteil, daß die Energieversorgung zu Lasten Ihres Gegners geht.

12) Wenn Sie neue Gebäude errichten oder erobern, sorgen Sie unverzüglich für eine angemessene Besatzung, da der Feind natürlich versuchen wird, ungesicherte Gebäude einzunehmen und zu zerstören.

13) Besonders im Verteidigungsfall sollten Sie darauf achten, daß die teuren Einheiten in der zweiten oder dritten Reihe stehen. Vorne können Sie billige Panzer oder Raptoren plazieren. Das bringt deshalb Vorteile, weil der PC nicht die Priorität „gefährlicher Gegner" setzt, sondern eher „nächster Gegner". Auf diese Weise kommen die wirkungsvollen Geräte (Spider II oder HT33R/34J) zur Wirkung, ohne selbst beschädigt zu werden.

14) Fast jede Mission hat einen „Knackpunkt". Wenn Sie also merken, daß mit reiner Gewalt nichts zu machen ist, schauen Sie sich die Karte an. Betrachten Sie jede Ihrer Einheiten und ziehen Sie deren besondere Fähigkeiten in Betracht. Womöglich kann ein Szenario nur mit einer ganz speziellen Einheit (z. B. Shadow) gewonnen werden, die jedoch erst später zur Verfügung steht (wie z. B. in Mission 8 der UCS)?

Auf einen Blick:
- Mission 8
- Mission 9

Nein – natürlich nicht! Kommen wir zu den guten Nachrichten: Sie haben ja von Beginn an den Teleport. Hier können Sie Einheiten gewissermaßen kaufen, unter anderem auch den „Shadow"-Panzer. Und das war's auch schon: Kaufen Sie davon einen oder zwei, stellen diese hinter Ihre Truppen und warten Sie ab, was passiert: Die Einheiten werden unsichtbar! Der Feind kommt, bleibt vor der unsichtbaren Wand stehen und wird ohne Gegenwehr vernichtet. Die nächste gute Nachricht ist die, daß er mit seinen anfänglichen Angriffen seine guten Prototypen vergeudet, da auch er den Laser- und den Ionenpanzer nicht bauen kann. Aber auch das wäre egal, da Sie mit dem Shadow klar im Vorteil sind: Bilden Sie nun eine kleine Kampftruppe mit einem solchen und erobern die Mine, die etwa in der Mitte des unteren Kartenrandes liegt. Mit diesem Einkommen können Sie bald weitere kleine Kampfgruppen bauen, die, jeweils von einem Shadow eskortiert, systematisch das Areal klären. Nehmen Sie hierzu Spider II, da in upgedateten Versionen des Spieles Wachtürme in der Lage sind, den Shadow zu enttarnen. Übrigens: Auch Hauptgebäude sind Produktionsstätten und müssen in dieser Mission erobert werden. Machen Sie also nicht den Fehler des Testers, der frühzeitig, wie es so seine Art ist, ein Hauptgebäude zerstörte, um nach 5 Stunden „Aufräumarbeit" festzustellen, daß die Mission nicht endet. Leider läßt einen das Spiel hier im Stich und teilt nicht mit, wenn eine Mission durch versehentliche Zerstörung eines Zieles nicht mehr zu gewinnen ist.

Erobern Sie in der 8. Mission bald diese Mine, da Ihnen sonst schnell das Geld ausgeht. Mit einem Shadow-Kommando ist das kein Problem.

Überstehen Sie in der 9. Mission diese Angriffe so lange, bis Sie den Shadow bauen können, haben Sie gewonnen.

Mission 9

Der Feind greift Sie zu Beginn von allen Seiten an. Fangen Sie erst mit der Einheitenproduktion an, wenn der Assault Tiger herstellbar ist. Davon bauen Sie dann einige (5 oder 6). Mit den vorhandenen Truppen sollte es möglich sein, die Angriffe so zu überstehen, daß noch ca. 4000,- auf dem Konto sind. Davon wird der besagte Shadow angeschafft. Jetzt brauchen Sie noch eine Raffinerie und einen oder zwei Heavy Lifter, die die herumliegenden Erzblöcke dort hinschaffen. Die als zivilen Gebäude getarnten Missionsziele befinden sich vornehmlich im nördlichen und nordwestlichen Bereich. Tja, was soll man sagen? Die ganze Sache steht und fällt damit, daß Sie diese ersten Abwehrschlachten mit etwas Geld und diesem oder jenem einsatzfähigen Gerät überstehen, da der Feind dann lange Ruhe gibt. So

Diese Blöcke sind in der 9. Mission Ihr Kapital. Sie müssen Sie nur noch aufheben.

Hier sind zwei der Missionsziele eingekreist, die in Level 9 erreicht werden müssen.

Die HellWind-Bomber eignen sich nicht für einzelne, bewegliche Ziele. Hingegen sind sie sehr effektiv gegen alle Arten von Gebäuden und vertragen auch diesen oder jenen Treffer. Setzen Sie sie immer in Verbänden von drei bis fünf Einheiten ein.

mind games

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0 Bradley Elwood Gaston
24
Rekrut
Temporar/ Erinnerungs
Emotion /
Okzipital/ Visuell
ET:G
R
Frontal/ Intellekt
Planung
Parietal/ Sensorisch
Motorisch
Fakte* *Aktiv
Training* *Keines
Psi -Kraft* * *
73.34 s.p.

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0
Ok, ich geh rein. Hier ist es völlig dunkel. Ich kann nur einige Kisten um 2-5-6 ausmachen
ET:G
R
Sichtvermögen/
453
Furcht/

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0
Da ist irgendwas in der Ecke. Was Kleines - es raschelt. Ratten?
ET:G
R
Synapsen +
Stimuli/(Furcht)
Neurotransmitter Rate
33.56%/
Könnten Ratten sein (***ich hasse Ratten***).

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0 Einfach mit dem TRACKER durch das Zimmer hallern, wie sie's uns im Training gezeigt haben. Regelmäßige Bewegungen
ET:G
R
Herzfrequenz/
(REG)
Hirnrinde
Stimulus/
Finger auf den Abzug. Entsichern

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0
Das Ding ist schwer- bin müde- hätte gestern früher ins Bett gehen sollen...
ET:G
R
Richtungssinn/
(Langsam)
Wut/
Muß unbedingt Carla anrufen, wenn ich heimkomme.
Rezeptoren-Konzentrationslevel..HOCH

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0
Da! Was ist das? Ein Brainsucker! Läuft schnell, links von mir. ZIELEN!!!
ET:G
R
Akustisch/
Funktion/
Geruchssinn/
Steh nicht rum und starr ihn an! Ziel drauf!
Adrenalinversorgung/

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0
Zweimal feuern... zielen, dann nochmal schießen. Niedriger- war das ein Treffer? Mann, das stinkt!!!
ET:G
R
Akustisch/
(REG)
Geruchssinn/
Grüne klebrige Masse!... Ha, hab ich dich, du Widerling! JAAAAA!

Serotonin maximal (Furcht)/
(Lähmung)
Noradrenalin/
(Kämpfen/Laufen/Reaktion) 65%
Wut-Erregung/
(außerhalb des Meßbereichs)
Herzfrequenz-
Beschleunigung/25%
Febrile Verschlechterung/
ALARM!!! ALARM!!!

©1997 MicroProse Ltd.
X-COM Universum und andere Elemente ©1997 MicroProse Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.
MICROPROSE und X-COM sind eingetragene Warenzeichen, X-COM APOCALYPSE ist ein Warenzeichen von MicroProse Ltd. Alle anderen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Wo ist die Leiche? Um die Ecke... muß wohl hingekrochen sein. WAS? OH NEIN! AAAAAHHHHH!!!

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0
Ich...weiß nicht...Ich kann mich nicht bewegen...
ET:G
R
FehlerOXFehler
FehlerFehlerFehler
FehlerFehlerFehler
FehlerFehler
Unbekannt Unbekannt
Unbekannt
UNBEKANNT UNBEKANNT
UNBEKANNT
HJ658JJJLFG6
7778BVMN.....
Übertragung beendet
Sie finden uns unter
www.microprose.com
Aber nehmen Sie sich vor den Brainsuckern in acht!!!

apocalypse

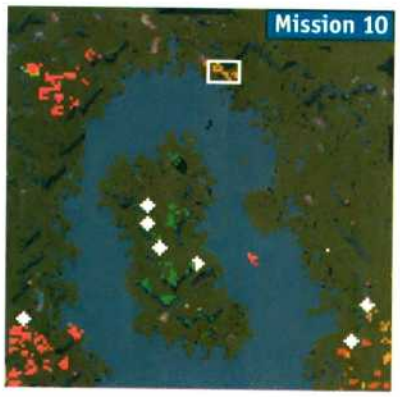
MICROPROSE

Auf einen Blick:

- Mission 9
- Mission 10
- Die Missionen der Eurasischen Allianz
- Mission 1
- Mission 2
- Mission 3
- Mission 4
- Mission 5

gut wie gewonnen haben Sie, wenn Ihre Forschung so weit kommt, daß schließlich wieder der Shadow zur Verfügung steht. Dann geht's weiter wie gehabt: Ein oder zwei Spider, durch den Shadow gedeckt, reichen durchaus aus, um alle Missionsziele zu erreichen. Sie müssen nur wieder aufpassen, daß Sie nicht in den Sichtbereich eines der zahlreichen Wachtürme kommen.

Mission 10



Es ist kaum zu glauben, aber diesmal sitzen Sie, strategisch günstig, auf einem Hochplateau, das nur über einen schmalen Zugang im SO zugänglich ist. Auf diese Weise ist es recht leicht, den zu Beginn eher verhaltenen Angriffen des Feindes erfolgreich zu begegnen. Aber Vorsicht: Er kommt immer wieder mit HAT-Choppern und versucht, so viel wie möglich zu zerstören. Leider sind auch Ihr Hauptgebäude und Ihr Kraftwerk in Reichweite gegnerischer Panzer, die von unten heraufschießen. Bauen Sie deshalb zu Beginn gleich noch ein Kraftwerk, da das erste bald zerstört sein wird. Stellen Sie viele Silver R an den Felsrand, die, unterstützt durch einige Tiger Assault, sowohl die im Tal vorbeiziehenden Verbände des Feindes als auch dessen Helikopter frühzeitig bekämpfen können. Ansonsten ist diese Mission wohl eher unter „langwierig, aber erholsam" einzustufen, denn sobald Sie den Shadow bauen können, ist alles wieder gelaufen: Kampfgruppe aufbauen, auf der westlichen Seite nach Norden vorarbeiten und dort das erste Feindcamp restlos einnehmen. Dort befindet sich eine sehr ergiebige Mine, die zusammen mit Ihrer (bzw. mit Ihren beiden, da im SW Ihres Camps Platz ist für eine zweite) so viel Geld produziert, daß Sie so richtig aus dem vollen schöpfen können. Sichern Sie das zweite Camp an der ebenfalls einzigen und schmalen Passage und verstreuen Sie auch im Gelände reichlich flugabwehrfähige Silver R bzw. Androiden. Nun beginnt die Arbeit: Sie werden einige Gargoils opfern müssen, um die riesige Karte aufzuklären. Dabei wird Ihnen nicht verborgen bleiben, daß das Gelände (und besonders die Insel) von Wachtürmen förmlich übersät ist. Nun, das ist die Stunde der Luftwaffe. Bauen Sie reichlich Bomber, da es mit den Fliegern schneller geht. Nutzen Sie hierfür die Befehlsmakros, damit die Flugzeuge nicht über starke Feindverbände anfliegen. Auf diese Weise vermeiden Sie unnötige Verluste. Natürlich sind Kraftwerke ein bevorzugtes Ziel, da nach deren Zerstörung die Wachtürme fast wirkungslos sind. Wenn Sie schließlich auf der Insel landen, nehmen Sie zwei Miner mit, da ein großes Minenfeld den Zugang blockiert.

DIE MISSIONEN DER EURASISCHEN ALLIANZ

Mission 1

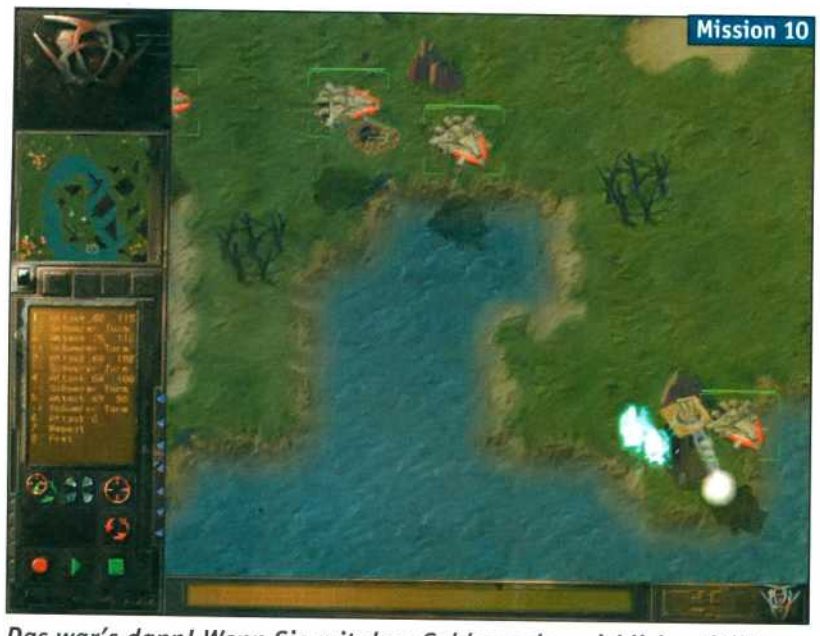
Sie sollen einen verschollenen BTTI finden. Hierzu haben Sie einige Androiden und einen TUR. Es hätte gar keinen Sinn, wenn Sie versuchen, den Weg freizukämpfen, da einfach zu viele Gegner präsent sind. Aber: Obwohl der TUR unbewaffnet ist, kann er gegnerische Infanterie überfahren. Geben Sie ihm also einen weiträumigen Bewegungsbefehl mit grober Richtung Südsüdost. Am unteren Kartenrand angekommen, wenden Sie sich nun etwas nach Osten und voilà! – schon ist das Ziel erreicht.

Das Missionsziel liegt etwas versteckt im SO. An sich sollte diese Mission nach ca. 2 Minuten beendet sein.

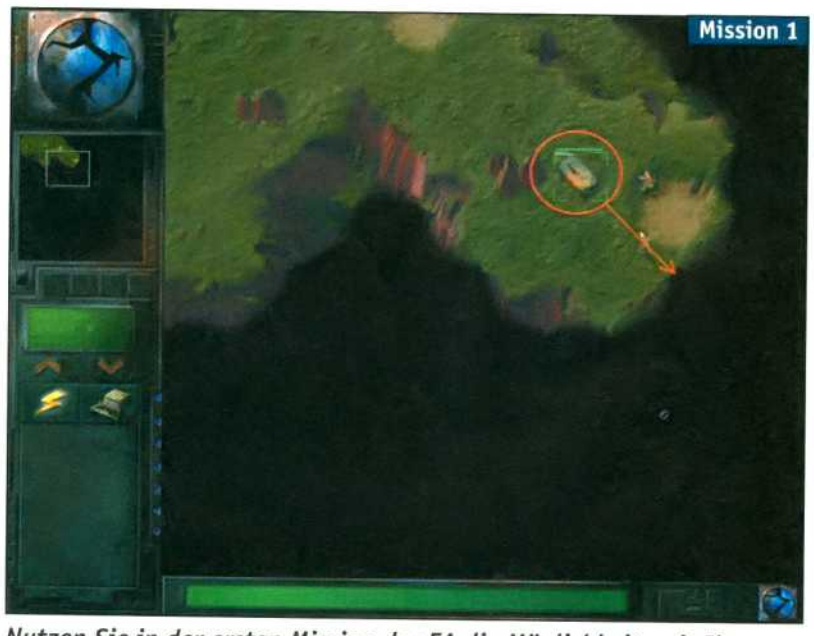
Mission 2

Sie sollen das Hauptgebäude errichten, was natürlich nicht auf jedem Gelände möglich ist. Ihr Standort liegt im NW der Karte

In der zweiten Mission finden Sie beinahe nur hier den Platz, an dem Sie das benötigte Gebäude errichten können.



Das war's dann! Wenn Sie mit dem Geld aus der reichlich gefüllten Mine erst einmal einige Bomberverbände aus dem Boden gestampft haben, ist die Schlacht eigentlich schon geschlagen.



Nutzen Sie in der ersten Mission der EA die Möglichkeit, mit Ihrem Transporter die Feinde einfach zu überrollen. Einen „fairen" Kampf können Sie nicht gewinnen.

Heiß umkämpft ist die Fabrik des Feindes in der 4. Mission. Nach der Zerstörung wird es allerdings deutlich ruhiger.

Mit vielen kleinen Panzern kämpfen Sie sich diese Route entlang und stoßen schließlich auf das Missionsziel im SW.

und kann unschwer von den Panzern und den anderen Einheiten freigekämpft werden. Sobald das Gebäude steht, geht's weiter.

Mission 3

Kurz, knapp, knackig: Wehren Sie mit Ihren vorhandenen Truppen zunächst einige kleinere Angriffe ab. Bauen Sie dann ca. 10 Panzer und rücken mit diesen nach Süden und dann nach Westen vor. Der Feind hat zumeist lediglich Silver Ones und einen Tiger Hellmaker. Vorsicht ist nur bei den Silver Rs geboten, die primär bekämpft werden müssen.

Mission 4

Die beiden zu rettenden Wissenschaftler befinden sich im äußersten SO neben einem Bunker. Schicken Sie sofort einen TUR hinunter, der die beiden einlädt und zu Ihrem Hauptgebäude bringt. Bauen Sie zeitgleich massenweise ST01B und einige Androiden, die Ihre Gebäude sichern. Mit ca. 10 der kleinen Panzer stoßen Sie nun direkt nach Süden vor, um dort, koste es, was es wolle, die Fahrzeugfabrik zu zerstören. Mit der nächsten Welle reißen Sie die Silver-Fabrik ein und anschließend das Kraftwerk. Lediglich für die Raptor Ads, die derweil im SO herumstehen, brauchen Sie noch 3 bis 4 Panzer, die anschließend aus sicherer Entfernung die Wachtürme zerstören. Fertig.

Wichtig bei der 5. Mission: Die richtigen Orte, an denen Ihre Truppen landen.

Mission 5

Das Szenario besteht aus zwei Teilen: Im Norden sind Sie auf dem Festland, das nur von schwachen Feindkräften besetzt ist. Südlich davon befindet sich der Feind mit seinem Stützpunkt auf einer Insel. Nachdem Sie Ihre Hälfte erkundet haben, finden

Während Ihre Ost-Armee die Mine des Feindes zerlegt, bereitet sich Ihre Truppe im Westen auf den Stoß gegen die anderen Gebäude vor.

Machen Sie sich alsbald über das Kraftwerk des Feindes her. Sie wissen ja: Ohne Strom geht fast gar nichts mehr!

Auf einen Blick:

- Mission 5
- Mission 6
- Mission 7
- Abschließendes

Die Türme auf der Insel nehmen Sie sich zuletzt vor. Nachdem es kein Kraftwerk mehr gibt, ist dies allenfalls eine Routinearbeit.

Sie zwei große Erzvorkommen, haben also Geld bis zum Abwinken. Sobald Sie den Hafen errichten und das erste Schiff fertiggestellt wurde, greifen U-Boote an. Stellen Sie deshalb Panzer ans Ufer, die die meisten davon versenken. Bauen Sie nun massenweise Panzer und Landungsboote. Nun landen Sie Ihre Panzer im Osten der Insel und halten eine weitere Gruppe im Westen auf See in Bereitschaft. Die Gruppe Ost zerstört die Mine und lockt die Feindkräfte dorthin. Nun landen Sie mit der West-Gruppe, die auf alle Fälle das Hauptgebäude zerstören muß. Als nächstes sollten die Kraftwerke eingerissen werden, dann die Fabriken usw. Sie werden mehrere Gruppen anlanden müssen, da der Feind über starke Kräfte verfügt. Sobald alle beseitigt sind, geht es nach England.

Mission 6

Warten Sie etwas, bis die angreifenden U-Boote beseitigt wurden, und fahren Sie anschließend mit Ihren Truppen nach Norden an den Wachtürmen auf der Insel vorbei und dann etwas nach NW. Dort finden Sie den Stützpunkt, der nur von schwachen Kräften bewacht wird. Nach der Einnahme bauen Sie Ihre Mine und alles, was dazugehört, und anschließend viele, viele Tiger Assault und Raptor AD. Mit dieser Truppe arbeiten Sie sich dann nach Westen vor. Die Wachtürme auf der Insel bekämpfen Sie zuletzt,

wenn beide Kraftwerke des Feindes zerstört wurden. Sollte die Mission dann nicht enden, fährt noch ein U-Boot herum. Bauen Sie in diesem Falle einen Hafen, um es mit Torpedobooten aufzustöbern und zu versenken.

Diese entscheidende Schlacht der 6. Mission gewinnen Sie mit einer Menge Tiger Assault.

Gelungen: Ein Sturmtrupp hat sowohl das Haupthaus als auch die Energieversorgung des Feindes zerstört! Nun ist er dem Ende nahe – er weiß es nur noch nicht...

Mission 7

Man könnte denken, daß diese Mission nicht zu gewinnen ist. Aber natürlich gibt es auch hier einen Weg: Nachdem Sie sich vieler heftigen Angriffe erwehrt haben (mit einigen HT33R), können Sie irgendwann das Flugsteuerzentrum bauen. Das war's schon! Nun brauchen Sie nur noch einen oder zwei HAT, die Sie mit Androiden beladen, etwas nach Norden fliegen – dann nach Osten abbiegen, dort finden Sie das Camp des Feindes. Nehmen Sie zunächst das Hauptgebäude. Beim nächsten Anflug schleifen Sie das Kraftwerk und dann, um sicherzugehen, das Fahrzeugwerk. Bauen Sie zur Sicherheit einen Heavy Lifter, denn damit können Sie ein wenig Erz klauen, falls Ihnen das Geld ausgeht. Danach flugs die Minen und die Raffinerien genommen, und schon ist wieder Geld en masse da. Nun rüsten Sie nochmal anständig auf, denn im NO wartet eine starke Armee, die Sie ebenfalls vernichten. Die CIV-Gebäude sind im Norden, was für Hubschrauber eine gute Aufgabe ist, da diese auch anschließend recht schnell die vielen verstreuten Silvers und Raptoren auf der Karte aufstöbern und vernichten.

Abschließendes

Falls Sie uns bis hierher folgten, haben Sie nun einen Großteil der wichtigsten Waffensysteme kennengelernt und wissen, welche Maßnahmen Sie jeweils zu treffen haben, wenn der Feind mit diesem oder jenem neuen System angreift. Sie haben mit uns die gängigsten Taktiken ausprobiert und wissen, welche Seite wo ihre speziellen Stärken und Schwächen hat. Für die nun auf Sie zukommenden Szenarien wird sich daran nichts ändern. Auch als Einsteiger in dieses Genre sollten Sie nun Ihren Weg alleine gehen können. Wir wünschen Ihnen noch viele Wochen Spaß mit diesem außergewöhnlichen Spiel!

Uwe Symanek

Immer wieder nett: Wenn Sie alle Kraftwerke des Feindes zerstört haben, geht gar nichts mehr.

Die zivilen Gebäude liegen alle im Norden und können mit einigen Helis schnell beseitigt werden.

COMPUTEC Verlag

PC GAMES:

Damit Sie wissen

was gespielt wird!

http://www.pcgames.de

PC GAMES - das meistgekaufte PC-Spielemagazin - testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.
In Ausgabe 08/97: **Wing Commander 5: Prophecy** - erste Informationen und Bilder zu Origins fünfter Fortsetzung der Weltraumsaga.

MechWarrior 3 - Microprose entwickelt den dritten Teil der Roboterschlacht.
Im Tips & Tricks-Teil: **KKND**, **Interstate 76**, **The Last Express**, **P.O.D.**

Auf CD-ROM: **Demos zu Need for Speed 2**, **Swing**, **Terracide**, **wipeOut 2097**. Updates für Nascar Racing 2, X-Wing vs. TIE Fighter, Outlaws (3Dfx).

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!
Oder für DM 19,80: PC GAMES PLUS: PC GAMES plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Auf einen Blick:
- Die Frozen Friendship-Campaign
- Ambush Valley
- Stormfront
- Ice Box
- Ghost Train
- Scalpel

Nachdem Sie im ersten Teil unseres Games Guides mit der ersten Kampagne konfrontiert wurden, geht es diesmal nach Kuba und in den Nahen Osten. Auf dem Flugplan stehen die Kampagnen Frozen Friendship, Firm Resolve und Desert Endeavor. Wie gewohnt steigt der Schwierigkeitsgrad der Campaigns Comanche-gerecht weiter an, aber mit den folgenden Strategie-Hilfen sollten Sie auch diese Hürden meistern können.

COMANCHE 3

DIE FROZEN FRIENDSHIP-CAMPAIGN

AMBUSH VALLEY (LEICHT)

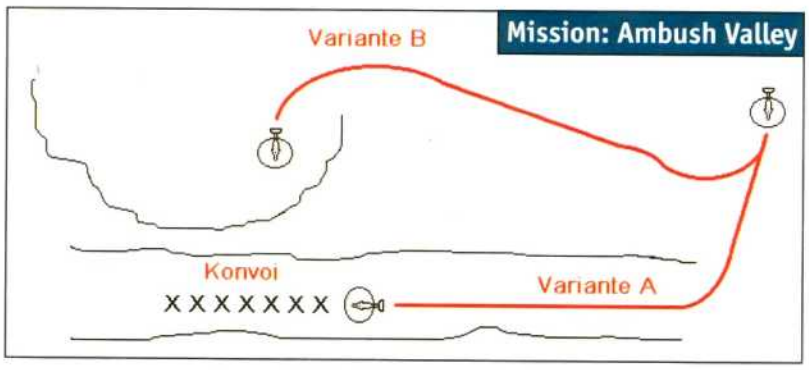
Support: 2 AH64, 4 x Ari

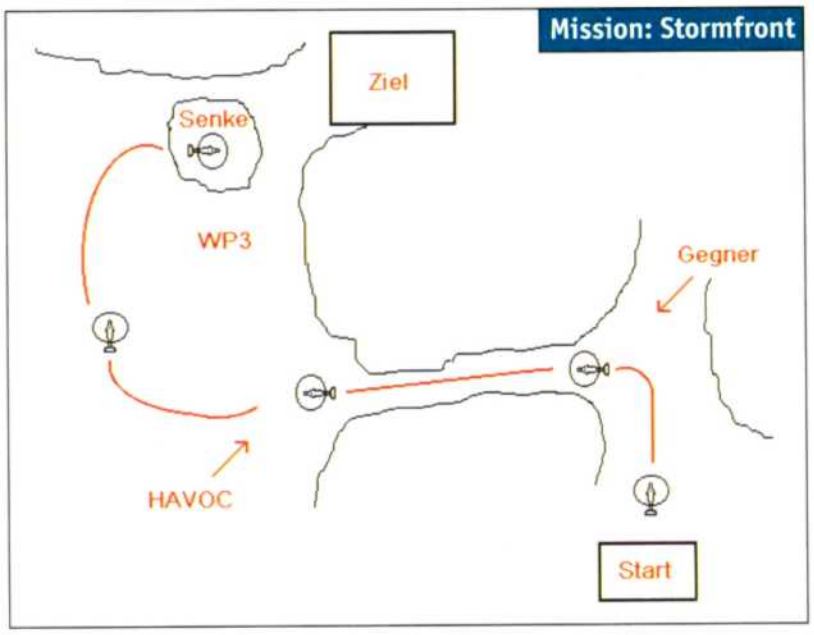
Auf der Route nach Westen lauert eine T-80 Gruppe in offenem Gelände. Schützen Sie unbedingt Ihr Team: Verzichten Sie auf die Masking-Taktik und schlagen Sie schnell mit 4 Hellfires zu. Lassen Sie sich durch einen Ari-Schlag unterstützen. Fliegen Sie dabei im schnellen Flug von hinten über die Fahrzeuge (Variante A in der Skizze). Feindliche Chopper befinden sich bei WP2 (HOKUM) und WP3 (HIND). Vier Stinger sollten ausreichen, ansonsten lassen Sie sich von Ihrem Team helfen. Wer möchte, kann bei dieser Mission den Seitwärts-Flug austesten. Dazu müssen Sie sich von den nördlich der T-80 gelegenen Hügeln anpirschen. Im TRGT-HOLD-Modus tauchen Sie dann auf, fliegen seitlich am Konvoi entlang und eröffnen das Feuer (Variante B).

STORMFRONT (SCHWER)

Support: 4 x Ari

Stellen Sie ALT auf 150ft ein und wählen Sie schon mal die Stinger-Waffen aus. Hören Sie auf Ihren Teamkollegen und tauchen Sie bei WP1 in den Graben links ab. Zur Linken tauchen recht bald zwei HAVOC auf. Erledigen Sie diese mit zwei Stinger-Missiles. Begeben Sie sich schnell in Richtung WP3, bis die Antennentürme des Ziels anwählbar sind. Beordern

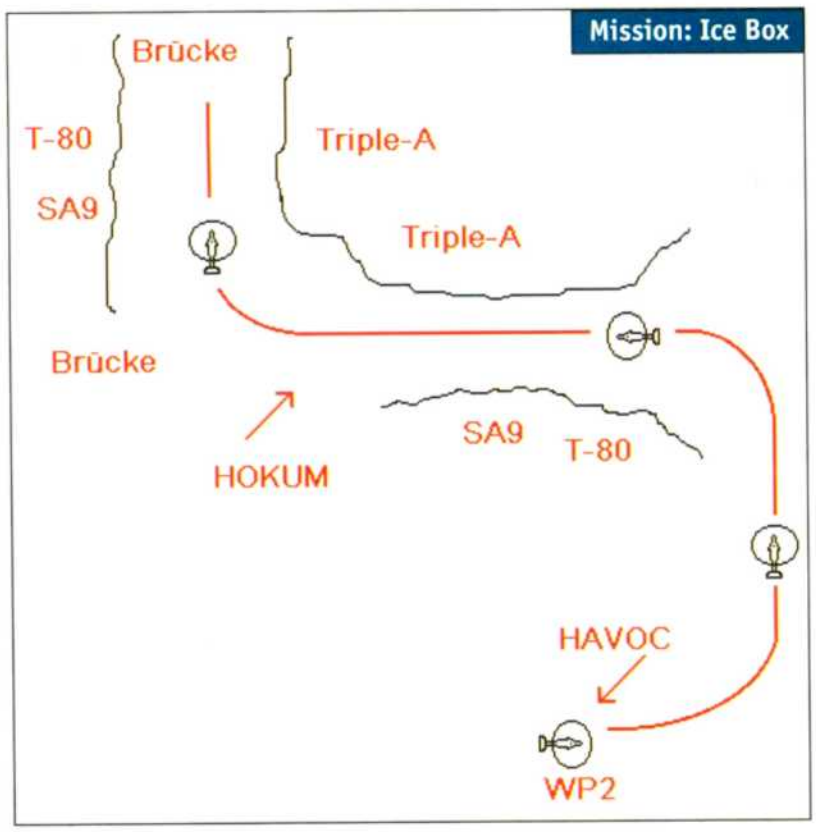




Sie die Ari und verstecken sich in der Senke vor der Basis. Schicken Sie Ihren Kollegen zur zweiten Antennengruppe, während Sie von der Senke aus abfliegende Helis mit den verbleibenden Stingerraketen herunterholen. Verbleibende Gebäude und Türme müssen Sie mit weiteren Ari-Salven oder Ihren eigenen Hellfire-Missiles wegpusten. Wenn die Erfolgsmeldung eintrifft, brauchen Sie die restlichen WPs, an denen eine Menge Abwehreinheiten (SA9 und Triple-A) warten, nicht unbedingt abzufliegen. Achtung, die Bodensenke vor der Basis bietet keinen dauerhaften Schutz, nach einigen Minuten taucht von hinten eine feindliche Patrouille auf.

ICE BOX (LEICHT)
Support: 2 AH-64

Stellen Sie 80ft ein und ab geht's. Die zwei HAVOC bei WP2 werden schnell von Ihnen und Ihrem Wingman ausgeschaltet (Stinger). Weiter nach Süden, hinter der Biegung bei WP3, lauern links in den Hügeln SA9- und T-80-Einheiten. Schalten Sie die SA9 mit einer Hellfire aus und ignorieren Sie die T-80. Die Patrouille lassen Sie von Ihrem Team erledigen. Während die AH-64 die erste Brücke zerstören, fliegen Sie gleich zur zweiten WP5. Links davon halten sich weitere SA9 und T-80 auf. Ein HIND stellt sich Ihnen in den Weg, Stinger raus und weg. Logen Sie die Brücke ein und feuern Sie eine Raketensalve ab, das dürfte genügen. Vorsicht, rund um WP5 sind etliche Triple-A-Geschütze in den Hügeln versteckt.

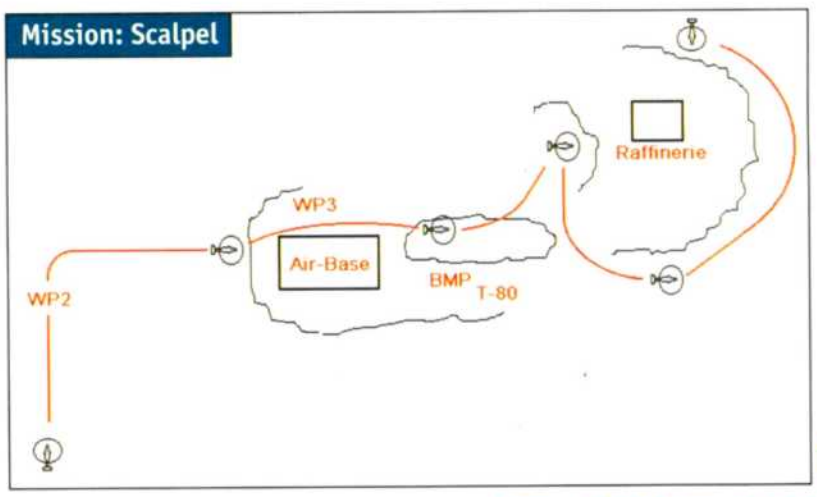


GHOST TRAIN (MITTEL)
Support: 4 x Ari

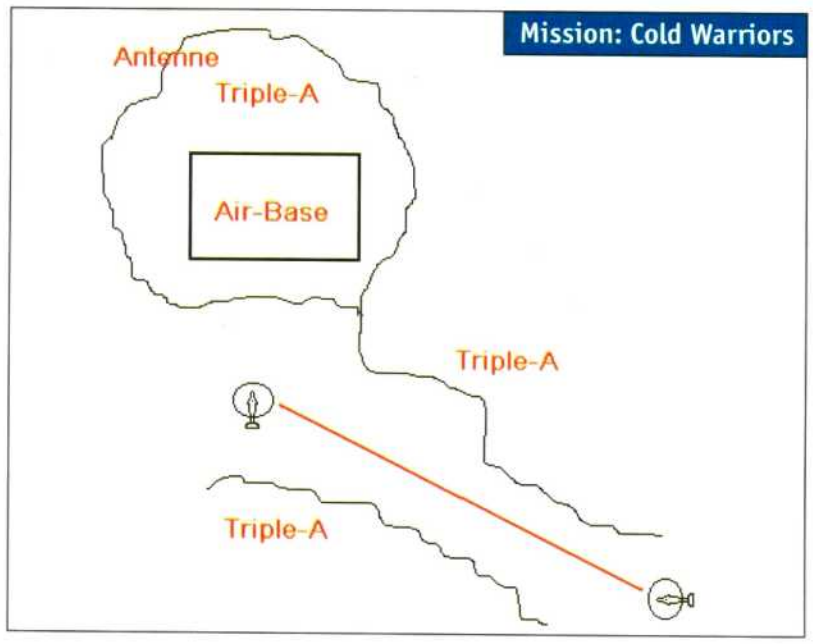
Gleich zu Beginn stürzen sich zwei HOKUM auf den Zug. Fangen Sie diese mit Wingman und Stinger-Missiles ab. Danach, bei WP2, folgen noch zwei HIND (Zeit für die nächsten Stinger). Versuchen Sie unbedingt, vor dem Zug WP3 zu erreichen, um die dortigen Truppen auszulöschen. Kombinieren Sie Ihre Hellfire gegen die SA9 mit einem oder zwei Ari-Salven gegen die T-80. In Richtung WP4 stehen gefährliche 2S6M-Einheiten. Bleiben Sie dicht am Boden und verwenden Sie Hellfire (zwei sollten Sie dafür noch mindestens im Sack haben). Bei der Supply-Base kommen gerade zwei ROOIVALK-Helis an, feuern Sie schnell Stinger ab, bevor sie das Lager angreifen können. Folgen Sie dem Kurs weiter, und schon wieder kommt Ihnen eine Panzertruppe entgegen. Verbraten Sie die restlichen Ari-Schläge, sollte noch was übrigbleiben, geben Sie Ihren verbleibenden Hellfire Nahrung oder benutzen Sie die Kanone.

SCALPEL (SEHR SCHWER)
Support: 3 AH-64, 2 x Ari

Fangen Sie zusammen mit Ihrem Team-Mate die zwei mal zwei HOKUM-Flieger ab. Nach dem zweiten Scharmützel bei WP2 drehen Sie scharf nach rechts, bis Sie WP3 im Visier haben. Halten Sie sich im Anflug dicht am Boden. Wenn Sie über die Kuppe vor der Basis lugen, sofort eine Ari-Attacke anfordern und gleich wieder abtauchen. Ihr Wingman wird eine Meldung absetzen, daß gegnerische Werewolves abfliegen. Tauchen Sie wieder kurz auf und feuern Sie Stinger ab. Besser noch ist es, wenn Sie es schaffen, vorher die Hangars mit Hellfire-Missiles auszulöschen, so daß erst gar keine Gegner abheben können. Wenn die Air-Base zerstört ist, kommt das schwierigste. Beschleunigen Sie auf max. Speed und fetzen Sie den Hang zur Basis hinab. Achtung, mehrere Triple-As nehmen Sie aufs Korn. Fliegen Sie links am Flugfeld vorbei. Verwenden Sie Rockets, um im Weg stehende Geschütze wegzuräumen (gut zielen!). In Richtung 12 Uhr hinter dem Flugplatz stehen mehrere T-80 und BMP-Fahrzeuge. Halten Sie sich links von WP4 am Hang entlang (immer noch Tiefflug) auf die Raffinerie bei WP5 zu. Bleiben Sie außer Reichweite der Triple-A-Stellungen und befehlen Sie der Ari den Angriff. Die Ziele, die übrigbleiben, müssen Sie mit Ihren restlichen Hellfires und der Bordkanone angehen. Wieder sind die massiven Geschützstellungen die größte Gefahr. Fliegen Sie bodennah und schnell (ca. 140 Knoten). Spätestens jetzt zahlt sich ein intensives Flugtraining aus, um bei der Geschwindigkeit noch ordentlich zielen zu können. Patrouillierenden Helis können Sie in der Regel gut ausweichen, wenn Sie sich versteckt halten. Senken und Canyons gibt es zur Genüge.



Auf einen Blick:
- Spetsnaz
- Cold Warriors
- Tunnel Vision
- Die Firm Resolve-Campaign
- Bastion
- Tsunami
- Vanguard
- Easy Money



SPETSNAZ (MITTEL)

Support: 4 Supercobras, 6 x Seeunterstützung

Sie sollten gar nicht erst auf die Cobras warten, sondern mit dem Wingman voll durchstarten. Bei WP3 ankert eine Fregatte, die Sie dem Wingman und der Ari aufdrücken. Links davon tauchen zwei HIND auf, die bequem mit Stinger abgefangen werden. Die Meldung, daß die zwei HOKUM Sie nicht entdeckt haben, ignorieren Sie einfach. Hetzen Sie den Wingman auf einen davon und grillen Sie selbst auch einen (geht auch gut mit Bordkanone). Beim Anflug auf den Hafen befindet sich am rechten Ufer eine Bunkeranlage, die Sie ebenfalls durch die Seeunterstützung einäschern lassen. An Abwehreinheiten bei WP4 erwarten Sie SA9 und BMP, für die Sie Hellfire benutzen. Geben Sie für die Ari Feuer auf den Hafen frei, und hauen Sie schnell in Richtung WP3 ab. Die neu auftauchenden HOKUM werden Sie verfolgen, hängen Sie sie im Gebirgsmassiv links von WP3 einfach ab und fliegen Sie in einem großen Bogen zurück zum Hafen. Verbliebene Ziele (meistens Leuchtturm, Docks und Zelte) löschen Sie mit restlichen Hellfires oder der Bordkanone aus.

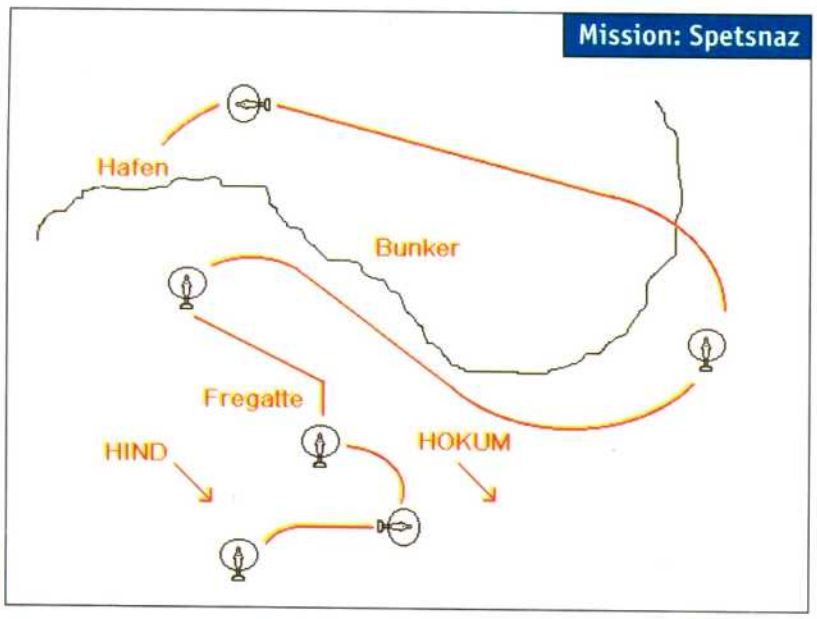
COLD WARRIORS (SCHWER)

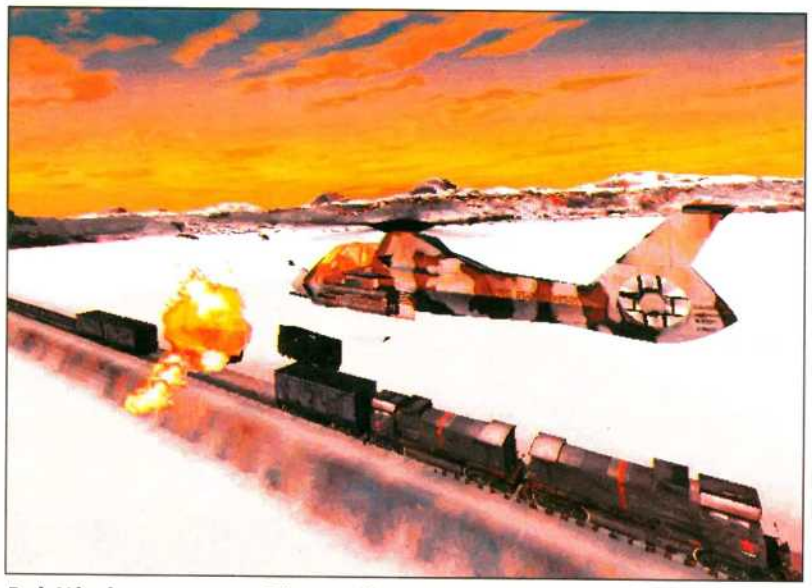
Support: 4 AH-64, 6 Supercobras, JSTARS, 2 x Ari

Wenn Sie sich nicht beeilen, ist die zu schützende Fabrik in der zweiten Missionshälfte in Schutt und Asche gelegt. Lassen Sie „Dragon Squadron" zunächst den Vortritt, sie räumt lästige Helis beiseite. Überholen Sie die Schwadron noch vor WP2 und driften Sie in das breite Tal in Richtung WP3 ab. Bleiben Sie dicht am Boden, der Anflug auf die Air-Base wird hart, da die umliegenden Hügel mit Triple-A-Stellungen übersät sind. Überlassen Sie die Abwehr Ihren Mitstreitern. Dringen Sie weiter vor, bis Sie nur noch etwa 1.500ft vom Flugfeld weg sind. Halten Sie sich versteckt und schalten Sie die SCUD und weitere Abwehreinheiten mit Ihrem Wingman aus (Hellfire und Raketen verwenden). Rufen Sie unbedingt sofort die Ari herbei (beide Angriffe), um auch alle dort stationierten Helis zu erwischen. Herumfliegende HOKUM müssen Sie schnell mit Ihren Stinger erledigen. Mindestens drei oder vier Ihrer Teamkollegen sollten beim Angriff auf die Basis noch vorhanden sein, sonst ist es fast unmöglich, zu überleben. Ist die Basis zerlegt, ertönt die Meldung, daß die Fabrik angegriffen wird. Geben Sie Gas bis zum Maximum, und landen Sie zügig, um nachzuladen (max. 1,5 min sollten Sie dafür einplanen). Schnell weiter zur Fabrik, unterwegs müssen Sie noch HOKUM ausschalten (aus großer Entfernung Stinger senden). Am Ziel stehen fünf Gegner: zwei 2S6M und drei BMP. Benutzen Sie die TRGT-HOLD-Erfassung, um schnellstmöglich vier Gegner mit den Hellfire-Missiles auszuschalten. Ist Ihr Wingman noch am Leben, kann er Sie unterstützen, ansonsten erledigen Sie den letzten Gegner per Kanone. Wenn Sie ungelenkte Raketen verwenden, ist die Gefahr zu groß, daß die Fabrik mit getroffen wird.

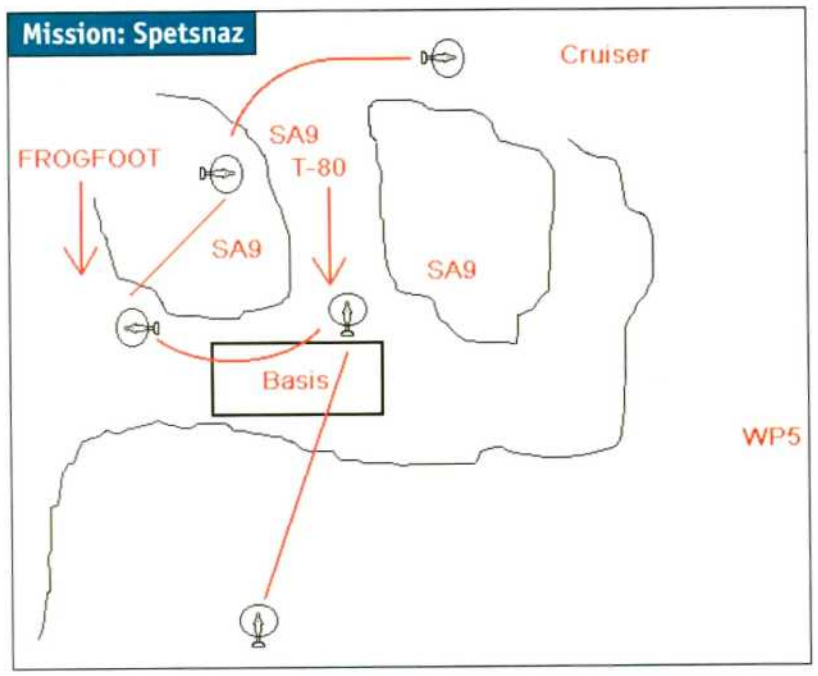
TUNNEL VISION (LEICHT)

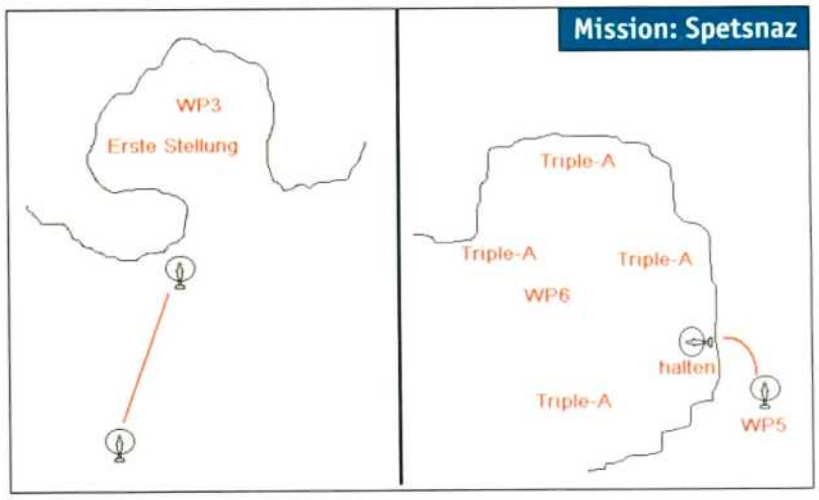
Sie wundern sich über die vielen Stinger...warten Sie's ab. Trotzdem ist das Finale gar nicht schwer. Heben Sie im geschlossenen Pulk in Richtung WP1 ab, dahinter kommen zwei HIND – und weg damit. Fliegen Sie nicht zu weit vor, sonst werden Sie zufällig durch Missiles Ihrer eigenen Leute erwischt. Mehrere HIND, HAVOC und HOKUM werden versuchen, Sie zwischen WP3 und WP4 aufzuhalten. Machen Sie ein großes Feuerwerk mit Ihrem Geschwader und den Stinger-Raketen. Kurz vor WP4 taucht die FROGFOOT auf, die von der Staffel erledigt wird. Gute Chancen, den Zug zu erwischen, haben Sie zwischen WP4 und WP5. Kommt er in Sicht, rufen Sie die Ari hinzu. Mit etwas Glück zerlegt sie den Zug schon mal in zwei Teile. Klappt das nicht, müssen Sie selbst mit Hellfires zuerst die Lok stoppen. Bei WP5 starten mehrere HOKUM; kombinieren Sie Stinger und Rockets, um sie aufzuhalten. Zwischen WP6 und WP7 tauchen nochmals HIND auf, neues Futter für die Stinger. Halten Sie sich über dem Tunnelausgang und warten Sie ab, bis der Zug kommt. Folgen Sie ihm einfach in Linie über dem Gleis, Rockets und die Bordkanone sollten ein leichtes Spiel haben.





Bei Missionen gegen Züge sollten Sie zunächst die Lok aufs Korn nehmen, die Bahn stoppt, und Sie haben mehr Zeit gewonnen.





DIE FIRM RESOLVE-CAMPAIGN

BASTION (MITTEL)
Support: 2 AH-64, 4 AH-64 in Reserve, 4 x Ari

Loggen Sie sich gleich nach dem Start auf WP5 ein. Fliegen Sie mit max. Speed zur Basis. Erste Priorität gilt den auf den Hügeln verteilten SA9-Einheiten. Den ersten und zweiten Ari-Schlag setzen Sie gegen den Panzerverband ein, der durch die Schlucht vorrückt. Der Wingman sollte mit den angreifenden Helis fertig werden, während Sie die Bodentruppen mit Hellfire bearbeiten. Kommt über Funk die Meldung über die FROGFOOT, senden Sie ihnen sofort Ihre Stinger zur Begrüßung (zwei Stück pro Flugzeug). Nach einer schnellen Zwischenlandung fliegen Sie durch die erwähnte Schlucht, loggen die Cruiser ein und beordern erneut die Ari.

TSUNAMI (LEICHT)
Support: JSTARS

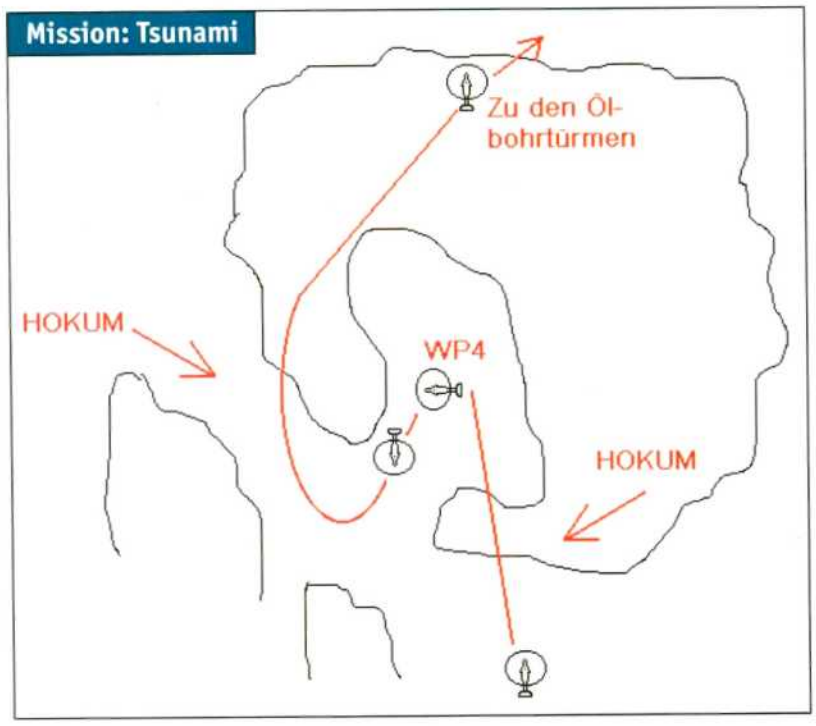
Diesmal dürfen Sie etwas für die Umweltverschmutzung tun und Ölplattformen zerstören. Fliegen Sie einfach immer nur nach Norden und loggen Sie dabei WP5 ein. Wenn der WP genau in einer waagerechten Linie nach Osten hin liegt (Monitor checken), dürften einige HOKUM auftauchen. Drehen Sie nach WP4 ab, wenden dort in der Bucht und empfangen die Patrouillen mit Stinger-Missiles. Überqueren Sie die Bucht in Richtung WP5 und machen Sie die Plattformen mit ihrem Wingman nieder. Dort finden Sie auch ein U-Boot und Cruiser vor, die ebenfalls weggepustet werden (Hellfire). Rechnen Sie mit weiteren Patrouillen. Ein weiterer Ziel-Cruiser ist bei WP6. So, jetzt weiter auf Kurs. Zwischen WP8 und WP9 ankert im Westen (etwa Höhe WP2) der letzte Cruiser.

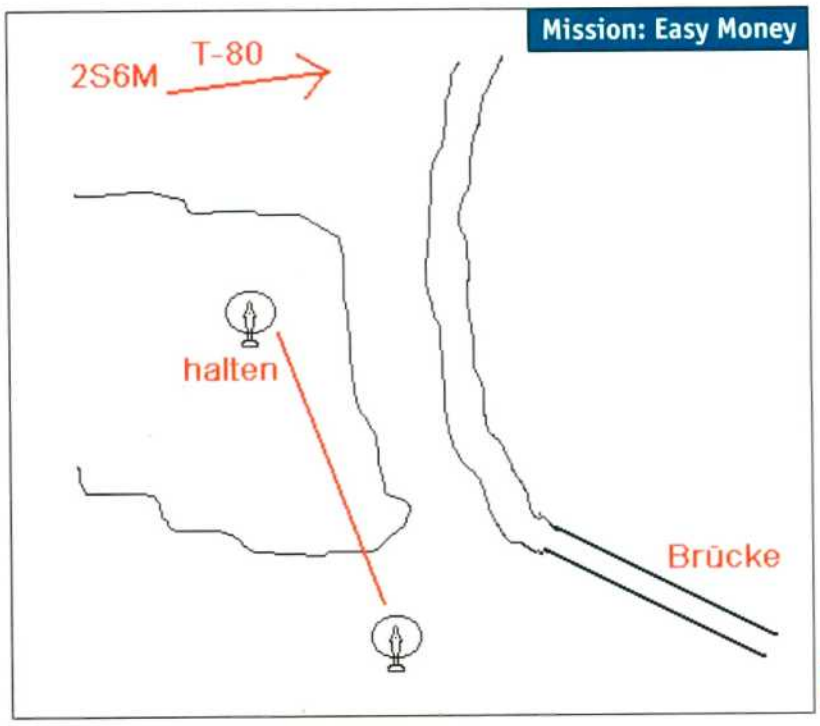
VANGUARD (LEICHT)
Support: 10 x Ari

Die ersten Gegner patrouillieren zwischen WP1 und WP2 (HOKUM). Nach der Meldung „Crossing the fence" kommt das erste Missionsziel bei WP3 in Sicht, und sofort lassen Sie die Ari drauf loswummen. BMP und Triple-A sind Ziel für Ihre Hellfire. Ist die erste Stellung ausradiert, wird WP5 eingeloggt und dort flugs nachgeladen. Aktivieren Sie TRGT-HOLD und steigen Sie einfach kurz senkrecht in die Höhe, bis Sie über den Kamm in Blickrichtung WP6 sehen können. Geben Sie den nächsten Feuerbefehl, und bleiben Sie auf dem Kamm stehen. Störende Triple-A suchen Sie im CYCLE-MODE und blasen sie mit Hellfire hinweg. Die Ari sollte mehr als ausreichen, um alle Missionsziele zu erwischen.

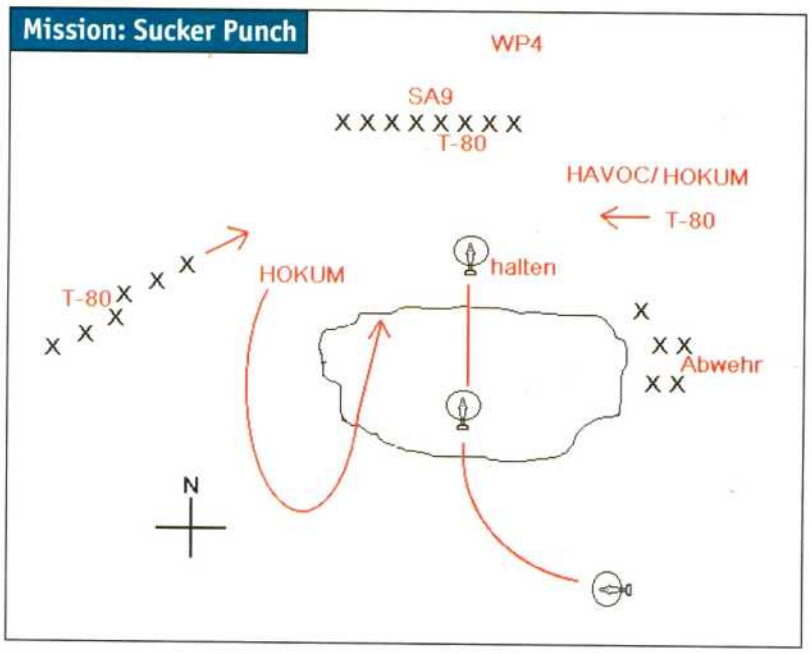
EASY MONEY (LEICHT)
Support: 8 x Ari

Geschwind wird in Richtung WP2 zur Brücke geprescht, die sich alsbald verabschiedet (kann nicht verhindert werden). Fliegen Sie den linksseitigen Hügel entlang, parallel zur Straße, bis Sie Blickkontakt zum gegnerischen Panzerverband haben. Ordern Sie die Artillerie herbei und setzen Sie Ihre Hellfire gegen die 2S6M-Fahrzeuge ein. Ist hier alles erledigt, folgen Sie dem eigenen Panzertrupp Richtung WP3. Dort taucht der zweite feindliche T-80-Verband auf. Und wieder darf die Ari rumpeln, bis alle Gegner vernichtet sind.





Auf einen Blick:
- Making The Grade
- Sucker Punch
- Boy's Night Out
- Red Tide



MAKING THE GRADE (LEICHT)
Support: 12 x Ari

Sofort nach dem Start WP4 einloggen und dem großen Tal hinter dem Startpunkt folgen (grobe Richtung Osten). Alsbald tauchen HOKUM auf, die Sie aber mit etwas Glück nicht entdecken (ansonsten mit Wingman und Stinger Abhilfe schaffen). Immer schön am Talboden entlang weiter auf WP4 zu. Weitere Patrouillen sind unterwegs; warten Sie erneut ab, ob sie Notiz von Ihnen nehmen (in der Regel tun sie das nicht). Etwas später weitet sich das Tal etwas und öffnet sich nach Süden (immer noch in Richtung WP4). Nach einer Weile wird eine Brücke in Sicht kommen, dahinter befindet sich die erste Anlage. Mit aktiviertem TRGT-HOLD-Mode können Sie vom Talboden aus die Ziele auf dem Plateau einloggen. Jetzt ist es an der Zeit, die Ari zu rufen. Bleiben Sie bloß unten am Boden, denn auf dem Berg wimmelt es regelrecht von Triple-A. Laden Sie nach diesem ersten Schlag auf der FARP Ihre Stinger nach. Die nächste Etappe führt durch das östlich gelegene Tal in Richtung WP7 bzw. WP8. Noch einmal müssen Sie sich mit HOKUM herumschlagen, der Rest ist Routine (TRGT-HOLD, Position in sicherem Abstand halten, Ari anfordern und zurücklehnen).

SUCKER PUNCH (SCHWER)
Support: 4 AH-64, JSTARS, 10 x Ari

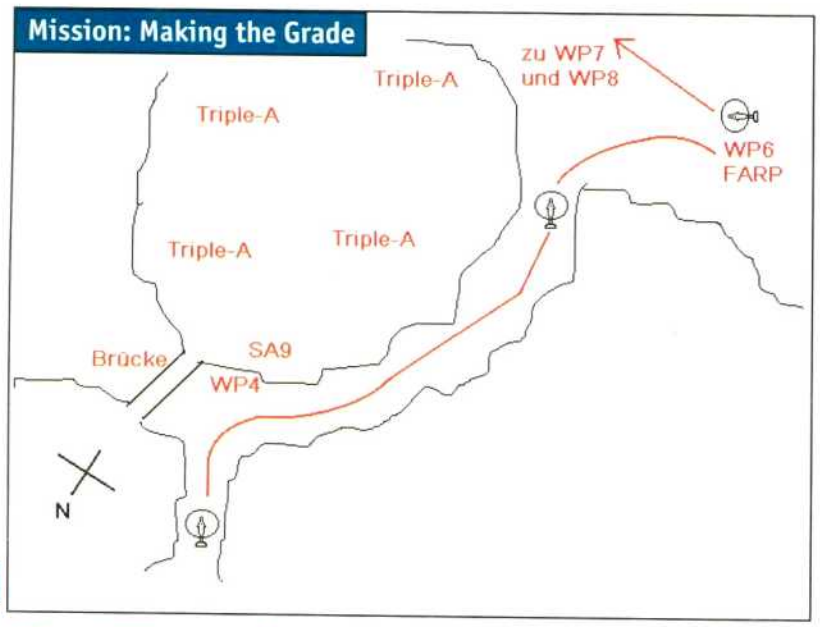
Mit Vollgas geht's zum Kampfplatz (WP4 gleich einloggen). Beim Annäherungsflug tauchen auf dem Radar rechts Abwehreinheiten und etwas links zwei Helis auf. Alles ignorieren und dazwischen in Nordrichtung über den Kamm fetzen. Dahinter bietet sich ein schlechtes Bild für Ihre Schützlinge. Zücken Sie die Hellfire für den von Südwesten anrückenden T-80-Verband (zwei Hellfire aufsparen). Die beiden HOKUM vom Anflug kommen nun von hinten (sofort mit Stinger abfertigen). Achtung, zwei weitere Helis nähern sich von Nordosten – ebenfalls schnell reagieren! Aus dem Osten rücken noch zwei T-80 an, für die Sie ja hoffentlich noch Hellfire übrig haben, ansonsten bleibt nur die Bordkanone. Seien Sie gewarnt, die Panzer treffen diesmal ziemlich gut. Nur so nebenbei bemerkt: Sie müssen zwischen all diesen Aktionen natürlich auch immer wieder Artilleriefeuer über den Hauptverband im Norden legen – sonst geht Ihre „Iron-Troop" in Rauch auf. Na, wenn das keinen Adrenalinstoß auslöst!

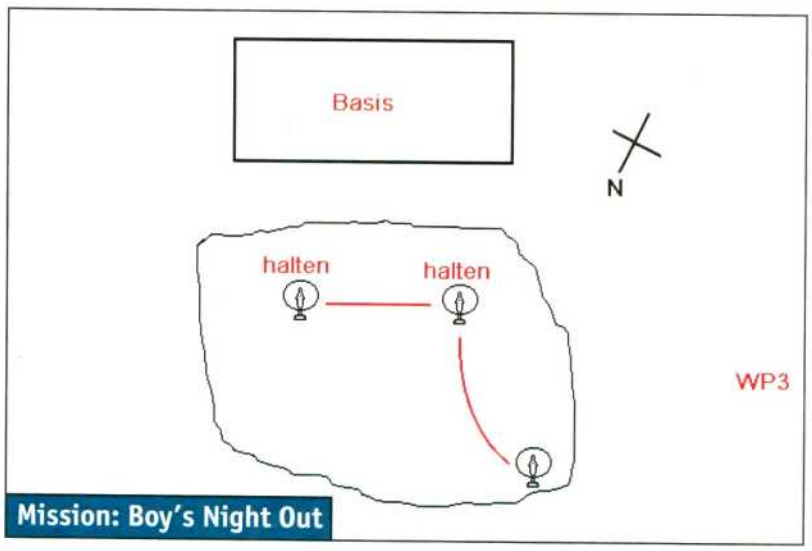
BOY'S NIGHT OUT (SCHWER)
Support: 2 AH-64, JSTARS, 6 x Ari

Entgegen des Flugplanes erst mal WP5 einloggen, und ab geht's. Auf dem Weg dahin kommen Ihnen HOKUM-Patrouillen entgegen. Sind diese ausgeschaltet, wird WP4 eingeloggt. Schleichen Sie sich zu dem gezeigten Plateau und postieren sich dort (Blickrichtung 15°). Richten Sie die Ari auf die Hangars und warten Sie ab. Bei den ersten Treffern starten alle Helis, die Sie von Ihrem Posten bequem mit Stinger abfangen können. Diese Aktion müßte eigentlich problemlos verlaufen. Behalten Sie vier Stinger zurück, richten Sie den zweiten Ari-Schlag auf die Öltanks und erledigen Sie den Ctrl-Tower mit einer Hellfire. Das dritte Artillerieziel sind weitere Hangars (etwas weiter links). Jetzt heben nochmal Helis ab, für die Sie ja noch vier Stinger bereit haben (haben Sie doch, oder?). Auch die beiden FROGFOOT heben jetzt ab, was Sie nicht weiter kümmern sollte, da sie zunächst nach Süden abdrehen. Sollten Sie die Jets schon vorher auf dem Rollfeld ausgemacht haben, empfiehlt sich dafür der Hellfire-Einsatz. Driften Sie weiter nach Osten ab, um auch die restlichen Ziele ins Visier zu bekommen. Die Artillerie sollte eigentlich alle wichtigen Ziele zerstören. Haben Sie noch eine Hellfire übrig (weil bei den FROGFOOT eingespart), setzen Sie diese gegen die Antenne ein; sie steht solo, so daß eine komplette Ari-Salve fast Verschwendung ist.

RED TIDE (SEHR SCHWER)
Support: 2 AH-64, 3 x Ari

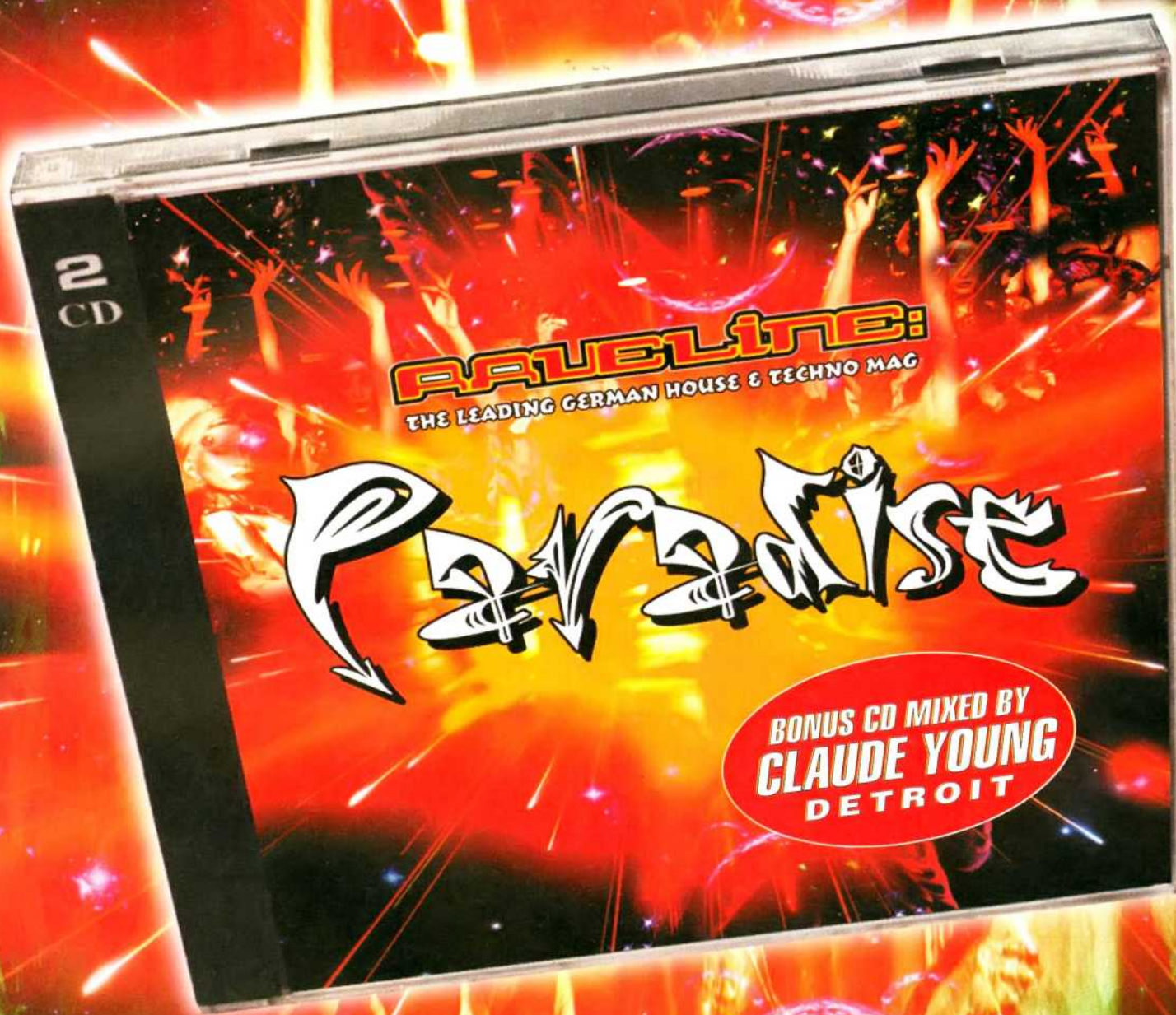
Der Wingman muß bei dieser Mission lange überleben, sonst wird die Siegeschance winzigst. Nehmen Sie die vorgegebene Flugroute bis WP2. Dort loggen Sie sich sofort auf WP5 ein und zischen nach Westen davon (Kurs 25°). Zwischen 15.000ft und 14.000ft entfernt von WP5 bricht das Unheil los. Eine Menge Patrouillen treffen ein. Hetzen Sie Ihren





DIE CD ZUM RAVE

F.E.O.S. vs. M/S/O Our Music Awex feat. Tom Wax Back On Plastic (Recycled Plastic RMX)
Da Hool Freakstyle Steve Mason Acufunk Hans Nieswandt That´s too much
Jimmy Somerville Safe House (DJ Tonka 12") DJ Sneak Tweakin At The Club
Hardfloor Industrial Raze Cold Strobe Light Network (Blue Light RMX by Sven Väth)



Felix Da Housecat Thee Dawn DJ Misjah Flawless Perversity G-Man Top Tune
Adonis No Return Part 1 (RMX by The Advent) Cari Lekebusch Balance Rising
Claude Young Change Of Pace Adam Beyer Mould 1 Ian Pooley Pres. Calypso Gimmie Sound
Model 500 No UFO´s Kevin Saunderson Velocity Funk NY Trance King Comments Or Questions
AUX 88I Need To Freak Bassface Sascha Killa B.

BRAUCHT JEDER!

Auf einen Blick:

- Die Desert Endeavor-Campaign
- Guidelines
- Blackout
- Icarus
- Interstate
- Bloodhound
- NBC Express

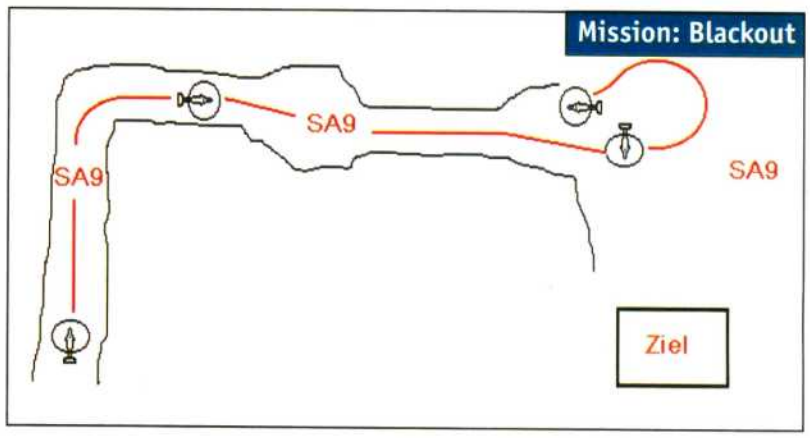
Wingman sofort auf die eintreffenden Helis, er muß es schaffen, sie alleine zu erledigen (Sie brauchen jeden Schuß später). Auch die beiden Cruiser überlassen Sie dem Team-Mate. Irgendwann wird blitzschnell eine FROGFOOT aus Südwesten auftauchen. Schießen Sie noch schneller zwei Stinger ab, um den Vogel runterzuholen. Weiter zur Zielinsel (WP5). Machen Sie die Triple-A-Stellung (genau auf dem Kurs liegend) aus, und setzen Sie den Wingman (ja, er muß immer noch am Leben sein) darauf an. Sofort werden zwei HOKUM über den Kamm kommen. Meistens geht der Wingman jetzt drauf, während Sie die Stinger scharfmachen und bei Bedarf einsetzen. Schleichen Sie im Tiefflug weiter auf die Insel zu (genau die 25° halten). Sie müssen es schaffen, schrittweise den Hang zu erklimmen. Am besten in 20ft-Schritten den Hover-Hold anwenden. Mit den Hellfire schalten Sie die auftauchenden 2S6M und eine SA9-Einheit aus. Ganz sachte können Sie sich jetzt über den Kamm vortasten, bis Sie die Ziele einloggen können. Der Rest ist Formsache, problematisch ist lediglich das U-Boot, das wohl zwei Ari-Salven benötigt. Wenn Sie gut zielen können, versuchen Sie, das U-Boot vom Strand aus mit den Rockets zu erwischen.

DIE DESERT ENDEAVOR-CAMPAIGN

GUIDELINES (LEICHT)

Support: 1 x Ari

Zum Auftakt dieses Feldzuges geht es wieder einmal um Abwehrstellungen, die entsorgt werden müssen. Folgen Sie einfach den Waypoints (WP), zwischen WP2 und WP3 steht eine SA9-Einheit oben auf dem Kamm zum Westen hin. Geben Sie ihr eine Hellfire zum Gruß. Dahinter warten zwei HOKUM vor der ersten SA2-Basis. Teilen Sie sich die HOKUM mit Ihrem Team-Mate und rufen Sie dann für die Stellung die Ari zur Hilfe. Wenn dort nichts mehr steht, geht's nach Süden weiter. Ein weiterer SA9 versteckt sich dort, ebenso noch einer im Westen. Auf Ihrem Flug zu WP4 müssen Sie noch eine HIND-Patrouille abfertigen. Kurz vor Eintreffen am WP4 schicken Sie Ihren Wingman gegen die Triple-A-Stellung im Norden. Ziehen Sie dann den Bergkamm hoch, erledigen die HAVOC-Helis und sprinten weiter in Richtung WP4. Noch mehr HAVOC kommen Ihnen entgegen, fliegen Sie einen leichten Bogen nach Norden durch das breite Tal, bis die zweite SA2-Basis in Sicht kommt. Mit Hellfire-Missiles/ Bordkanone löschen Sie diese aus, und schon ist's geschafft. Achtung, rund um die zweite SA2-Stellung stehen weitere Triple-A-Geschütze.



BLACKOUT (LEICHT)

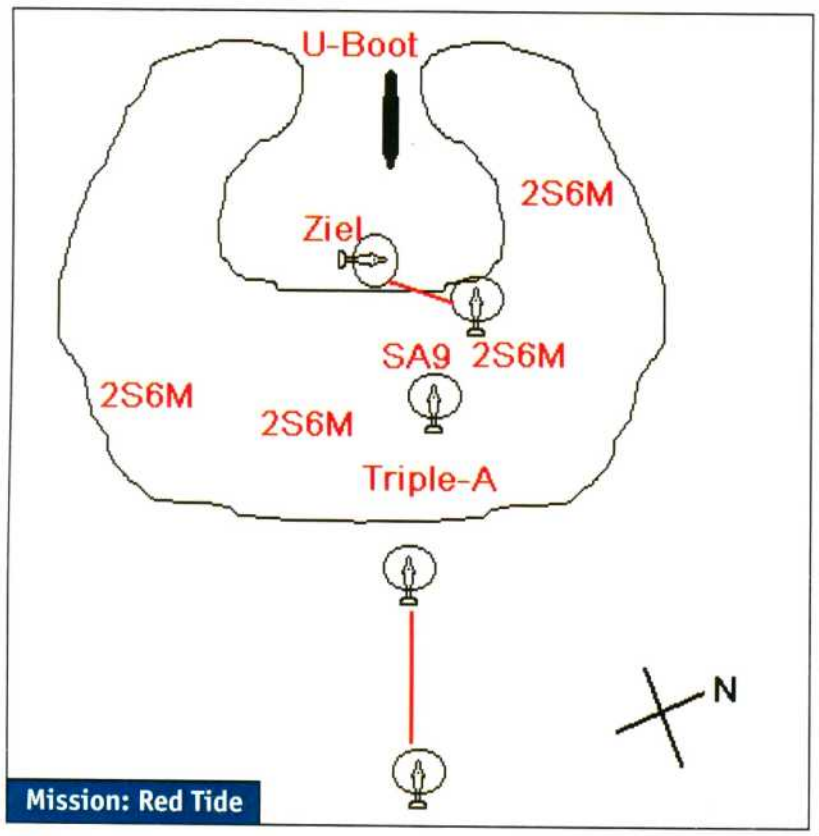
Support: 4 AH-64, 2 x Ari

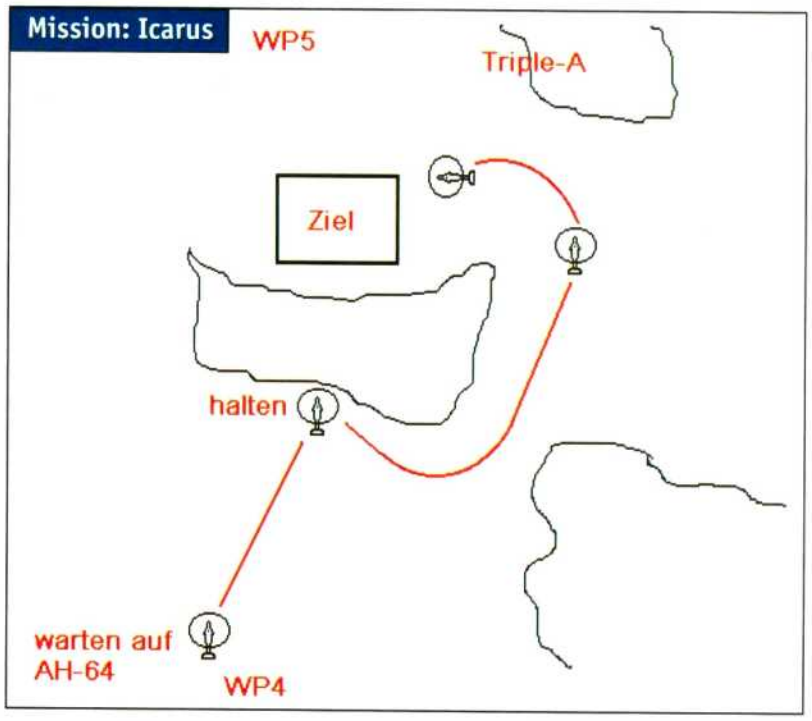
Die voreingestellte Flughöhe (ALT) sollte max. 40ft betragen. Bleiben Sie bis WP3 immer schön am Boden und schwenken Sie in den Canyon ab. Die rechts auftauchenden Gegenr ignorieren und nix wie rein in den Canyon. Schalten Sie auf die F6-Sicht, um in den engen Canyons besser manövrieren zu können. Passen Sie auf, im Canyonverlauf halten sich zwei SA9 versteckt, die mit Hellfire aus dem Weg geräumt werden. Nähern Sie sich ihnen mit geschlossenen Luken, um länger unerkannt zu bleiben. Und weiter Richtung WP6, kurz davor nach Osten wenden und die Ari auf die Basis ansetzen. Ziehen Sie sich sofort in den Canyon zurück, da sich einige HOKUM nähern. Versuchen Sie, unentdeckt zu bleiben. Sind noch Ziele übrig, müssen Sie diese am besten mit Hellfire erledigen (behalten Sie dafür zwei davon übrig, in der Regel reduziert die Artillerie den Standort auf zwei Ziele). Da immer noch HOKUM-Patrouillen herumlungern, schlagen Sie schnell zu und verduften Sie sofort (Canyon). Achten Sie auch auf die SA9 in der Nähe von WP6.

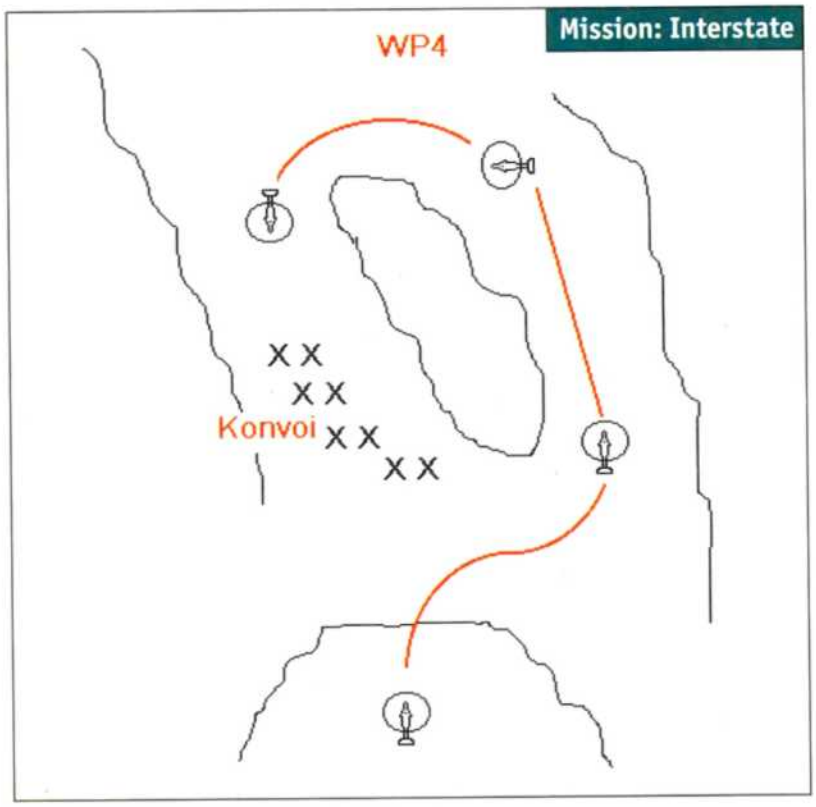
ICARUS (MITTEL)

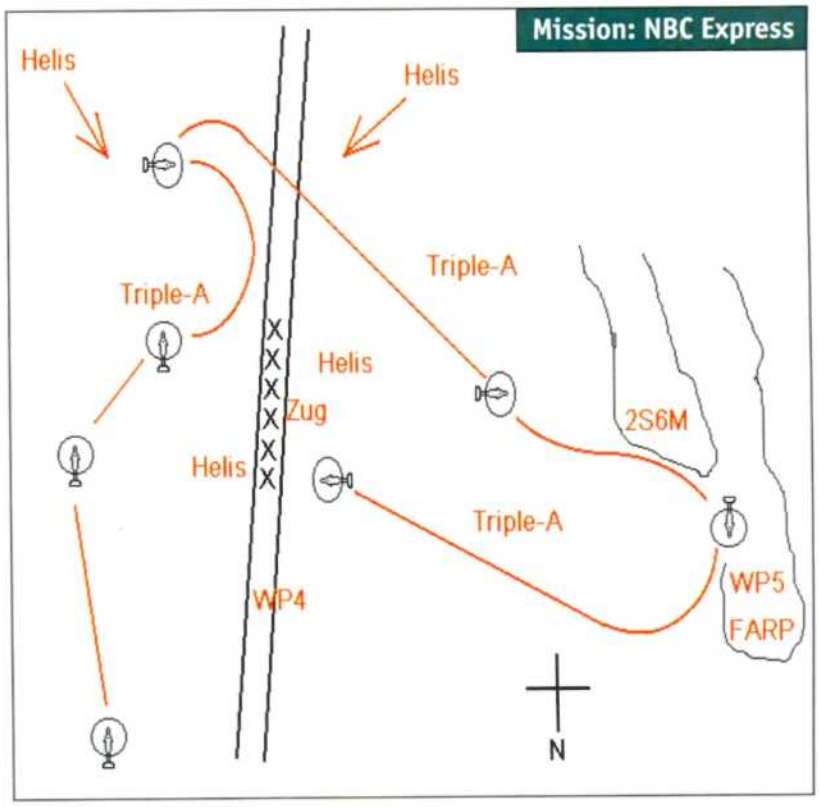
Support: 4 AH-64, JSTARS

Diesmal beginnt der Flug in einer Höhe von nur 25ft. Schalten Sie mit Ihrem Wingman die SA9-Einheiten entlang der Flugstrecke aus (Bordkanone oder Hellfire). Sobald die AH-64 sich melden,









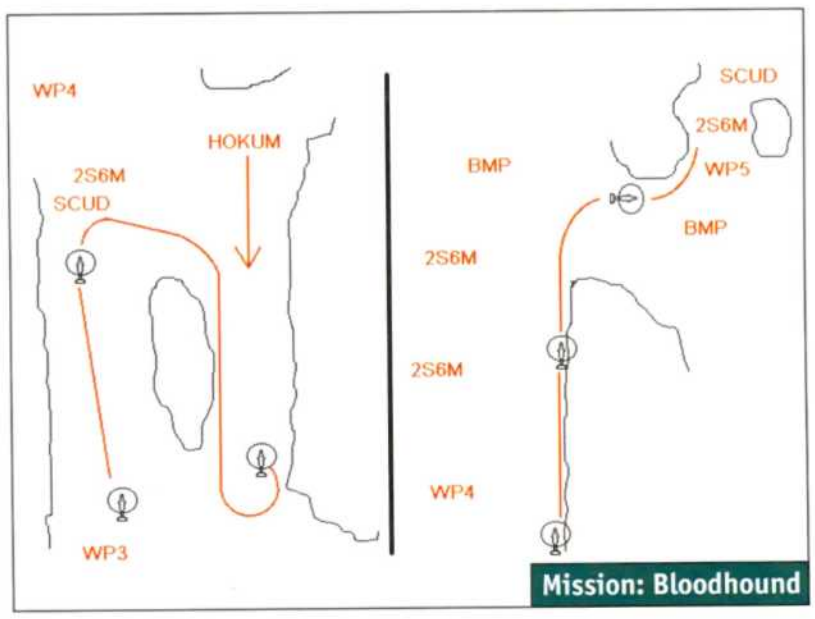
warten Sie auf deren Eintreffen, etwa bei WP4. Fliegen Sie gemeinsam die Basis an, aber bleiben Sie rechts von der Staffel. Wenn Sie geradeaus auf WP5 zufliegen, müßten Sie den in der Skizze vermerkten Punkt erreichen. Starten Sie von dort Ihre Hellfire und geben Sie auf die verstreuten Triple-A-Geschütze acht.

INTERSTATE (SCHWER)
Support: 2 AH-64, JSTARS, 2 x Ari

Ziemlich knifflig, da Sie nicht unbegrenzt Zeit haben, um den flüchtenden Konvoi aufzuhalten. Lange Gefechte dürfen Sie sich hier nicht leisten, Tarnung ist alles. Folgen Sie den Canyons hinter WP1 in etwa 25ft Höhe. Sie müssen sich auf Ihren Wingman verlassen, zumindest sollte er solange überleben, bis Sie fast am Konvoi sind. Hetzen Sie ihn auf ankommende HAVOC/HOKUM und die BMP zwischen WP1 und WP2. Sie werden noch mehrere Patrouillen entdecken, ignorieren Sie diese und halten Sie weiter auf den Konvoi bei WP4 zu. Das 2S6M-Fahrzeug vor WP2 schalten Sie mit einer Hellfire aus. Zwei Bunkerstände lauern zwischen WP2 und WP3, einfach mittendurch. Da rund um WP4 jede Menge Flugabwehr wartet, fliegen Sie in das Gebirge vor WP4. Halten Sie dort, bis Sie die Kolonne orten können, und rufen Sie die Ari. Die 2S6M- und BMP-Einheiten erledigen Sie selbst mit Hellfire-Missiles. Vorsicht, bei WP4 tauchen Patrouillen auf; wenn es brenzlig wird, verstecken Sie sich in den Canyons um den Waypoint. Setzen Sie Ihre Stinger ein, um sie abzufangen.

BLOODHOUND (SCHWER)
Support: Dragon Squadron (stößt später dazu)

Geflogen wird mit nur 15ft Höhe. Bis WP2 ist ja noch alles easy...dahinter warten zunächst einmal zwei SA9, die sich erst in unmittelbarer Nähe orten lassen. Blitzschnell zwei Hellfire drauf und weiter. An WP3 vorbei und in Richtung WP4. Tauchen die SCUD auf, erledigen Sie diese zusammen mit Ihrem Wingman und drehen Sie sofort ab (Skizze). Mehrere Patrouillen wollen Ihnen ans Leder; Sie müssen sie abhängen, eine Kehre machen und mit Stinger abfangen (leider haben Sie nur vier davon). Den Rest müssen Sie austricksen. Loggen Sie WP5 ein und schließen Sie alle Klappen. Pirschen Sie sich unmittelbar an der Gebirgskette entlang in südliche Richtung. Gehen Sie dabei auf 5-10ft runter; jetzt können Sie nur hoffen, nicht von den Unmengen von Abwehrfahrzeugen entdeckt zu werden. Folgen Sie der Kurslinie nach WP5, die SCUD verstecken sich weit hinten im Canyon. Ihnen vorgelagert stehen noch BMP und 2S6M. Da Sie wahrscheinlich schon keine Hellfire mehr besitzen, MÜSSEN Sie die Bordkanone benutzen. Mit etwas Fingerspitzengefühl gelingt das aber schon aus etwa 1.500ft Entfernung.



NBC EXPRESS (VERDAMMT SCHWER)
Support: 2 Supercobras, JSTARS

Heben Sie sofort in Richtung Osten (10°) ab und beschleunigen Sie auf Maximum. Erreichen Sie die Bahnlinie, scharfer Schwenk nach rechts, den Gleisen folgend. Alle bis dahin eintreffenden Helis ignorieren oder dem Wingman überlassen. Stirbt er jetzt schon, besser neu starten, Sie brauchen noch seine Hilfe. Immer noch mit Vollgas bleiben Sie links des Bahndammes. Zwischen WP3 und WP4 sollte es gelingen, den Zug einzuholen und zu stoppen. Rechnen Sie mit mehreren Triple-A und Heli-Patrouillen. Schalten Sie ein bis zwei der Geschütze aus und feuern Sie die vier Stinger auf vier HOKUM ab, die auch treffen müssen. Setzen Sie den Wingman auf den Zug und eskortierende HAVOC an. Überholen Sie den Zug in vollem Tempo und fliegen Sie ein gutes Stück vor, bis Sie weitere Helis von Süden auftauchen sehen. Schlagen Sie blitzschnell einen Haken (Heckrotor benutzen), um den Zug vor die Linse zu bekommen. Mit zwei Hellfire müssen die Loks zerstört werden, so

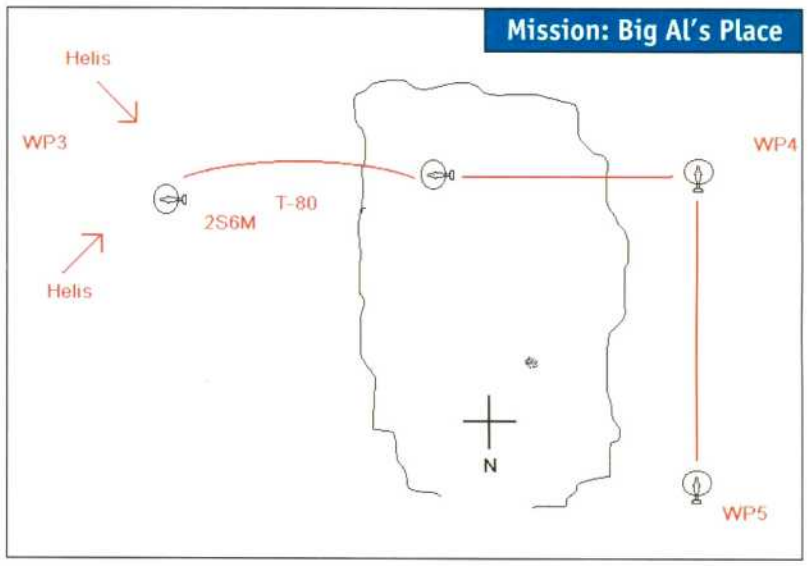
Auf einen Blick:
- **Big Al's Place**
- **Hail Mary**

daß der Zug gestoppt ist. Klappen wieder zu und mit Vollgas in Richtung WP5 (FARP) abhauen. Der Wingman wird wahrscheinlich nicht entkommen, das müssen Sie hinnehmen. Vorsicht beim Anflug auf WP5: Ein 2S6M steht zum Abfang bereit. Entsorgen Sie ihn mit einer weiteren Hellfire, um einen freien Anflugsektor zu bekommen (Sie müssen mehrere Male zwischenlanden). Ist der Helipad erst mal erreicht, können Sie tief durchatmen und sich etwas beruhigen. Ab jetzt können Sie ganz sachte vorgehen. Wieder frisch bestückt, suchen Sie auf dem Rückweg zum Zug hinderliche Abwehrstellungen und entsorgen diese. Ebenso verfahren Sie mit den patrouillierenden Helis. Sobald Sie Ihre Hellfire oder Stinger verschossen haben, kehren Sie zur FARP zurück und laden nach. Ist die Gegend erst mal gesäubert, machen Sie sich über den stehenden Zug her (Rockets oder Bordkanone, ganz nach Geschmack). Und wieder wird nachgetankt, bevor es zum zweiten Missionsziel geht. Es erwarten Sie Unmengen an Heli-Patrouillen und einige 2S6M, die nach und nach mit der „Schlag-zu-und-hau-ab-Taktik" entsorgt werden. So, jetzt haben Sie freie Fahrt zur Fabrik, viel Spaß!

Da der zweite Missionsteil recht langwierig ist, können Sie mit einer reinen Flugzeit von ca. 25-30min rechnen, was in diesem Spiel verdammt lange ist. Ein kleiner Bug ist in dieser Mission enthalten: Nach der Zugzerstörung erscheint die Meldung, die Fabrik bei WP5 zu zerstören. Ist natürlich Quatsch, die Fabrik ist bei WP6 – WP5 ist unsere eigene FARP.

BIG AL'S PLACE (MITTEL)
Support: 2AH-64, 3 x Ari

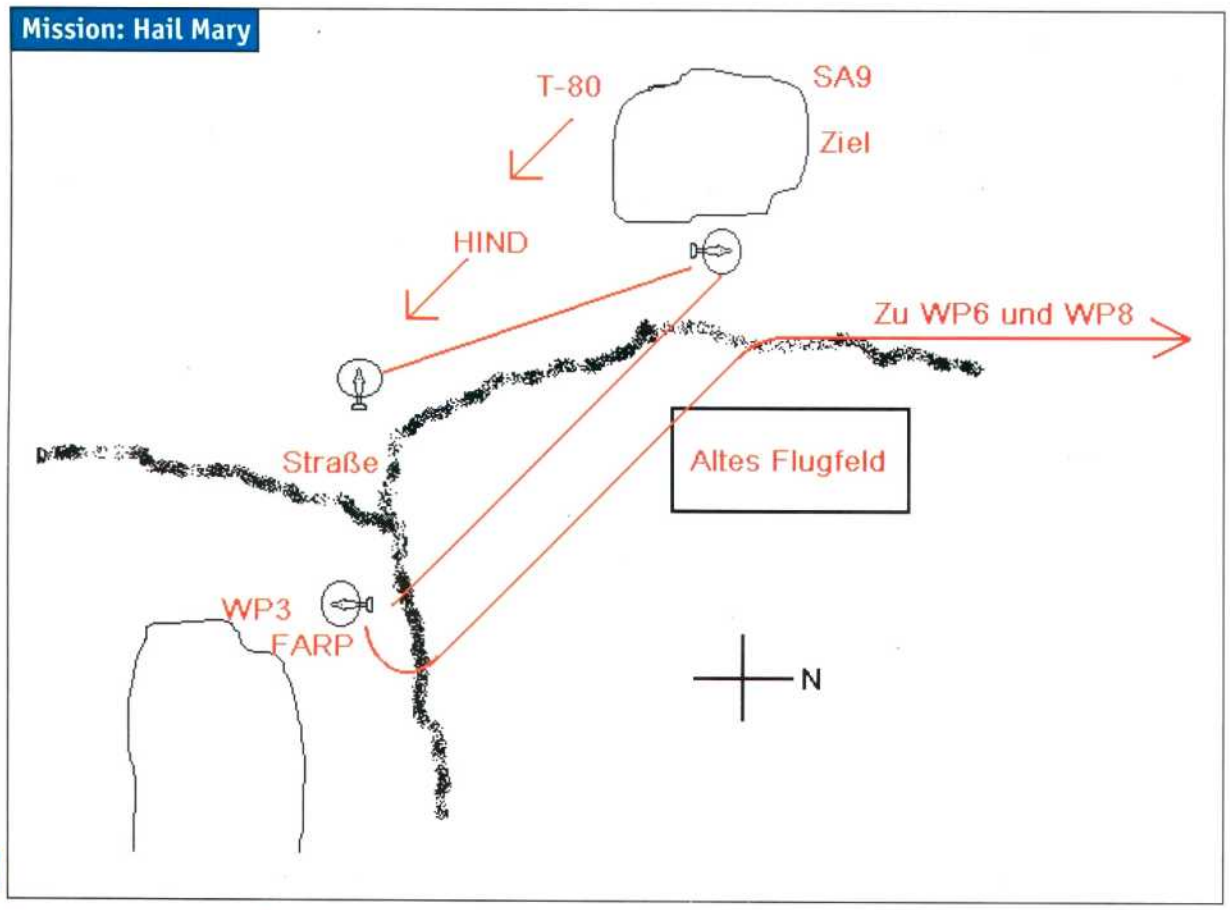
Der Trick bei diesem Auftrag ist, die Flugstrecke umgekehrt abzufliegen, also geht es zuerst nach WP4. Bleiben Sie dicht am Boden. Nach WP4 loggen Sie WP3 ein und fliegen nach Osten. Hinter den Bergen stehen 2S6M und eine Gruppe T-80. Schicken Sie den Wingman auf die Panzer, die 2S6M verbraten Sie selber. Im weiteren Anflug können Sie schon Ziele erfassen und die Ari loslassen. Tauchen Patrouillen auf, fangen Sie diese mit dem Wingman (falls noch lebendig) und Stinger ab. Danach erfolgt ein kurzer Rückzug in Richtung WP4, um sich vor weiteren Helis zu verstecken. Ist die Luft rein, kehren Sie wieder um und ordern weitere Ari-Salven herbei. Verbleibende Ziele erledigen Sie mit der Bordkanone. Vorsicht, auf dem direkten Weg stehen einige 2S6M und BMP. Es gibt jedoch genügend Deckung, um sie von dort aus mit der Bordkanone zu erledigen. Fliegen Sie die Ziele langsam an und halten Sie die Klappen geschlossen, dann haben Sie gute Chancen, nicht geortet zu werden.



HAIL MARY (MITTEL)
Support: 2 AH-64, JSTARS, 3 x Ari

Auf zum großen Finish, gestartet wird in westlicher Richtung (WP3). Auf der großen, offenen Ebene drehen Sie nach WP4 ab. Der erste auftauchende Panzerverband wird in aller Regel von Ihren Kollegen erledigt, Sie können sie aber ruhig mit 2-3 Hellfire unterstützen. Auf dem Weg zu WP4 tauchen HIND auf, die Sie sich mit Ihrem Wingman teilen können. Stehlen Sie sich vorsichtig an der Westseite des kleinen Hügels vorbei und machen Sie den Prototypen nebst Bewachern zu Schrott.

Jetzt wird erst einmal nachgetankt (FARP bei WP3). Frisch erholt, schlagen Sie sich nach Norden zu WP6 durch und lassen dort die Ari ein Machtwort sprechen. Von den Abwehreinheiten müßten Sie eigentlich weit genug wegbleiben können. Ansonsten kratzen Sie sofort nach dem Feuerbefehl für die Artillerie die Kurve und checken das Radar nach Patrouillen. Nach gleichem Muster steuern Sie WP8 an.



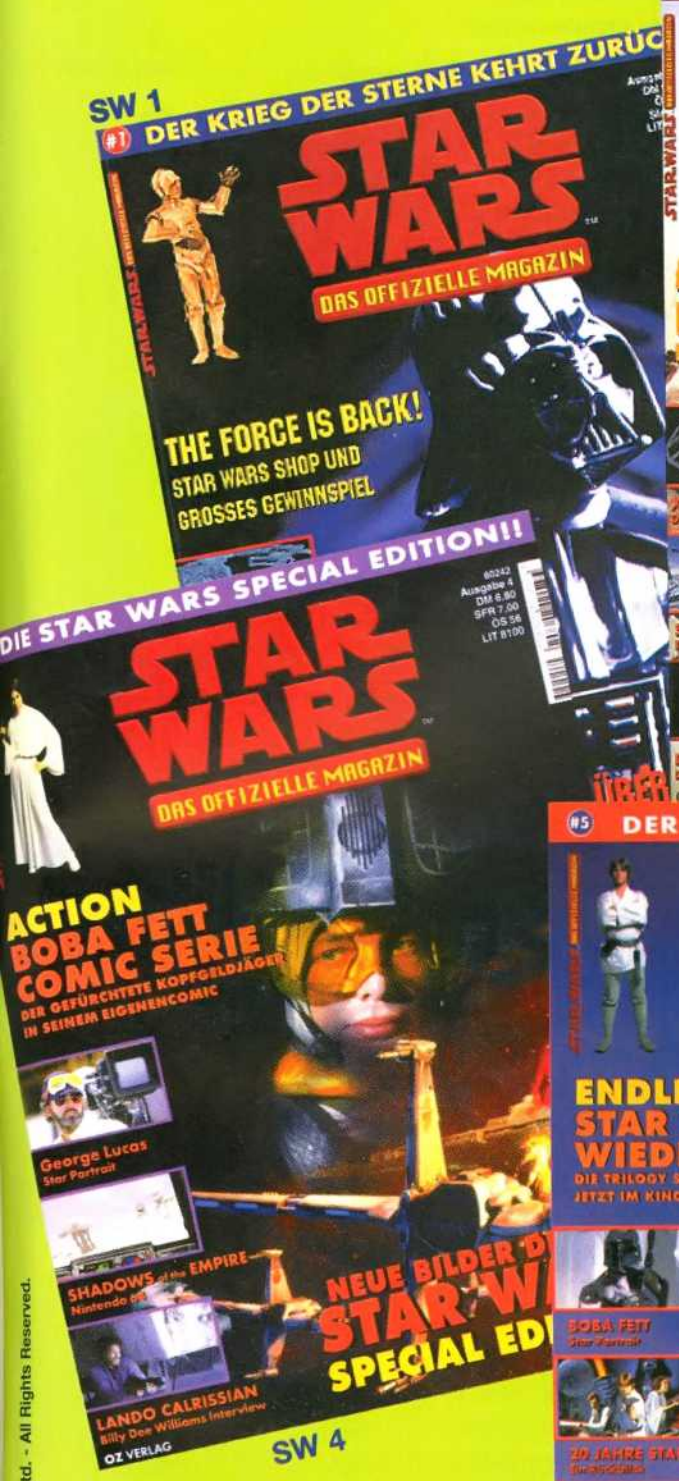
Damit wäre also auch dieser letzte Feldzug erfolgreich geschafft. Jetzt heißt es gespannt warten auf den nächsten Comanche, Teil 4, vielleicht mit Voxel-Space 3.0?

Stefan Weiß

STAR WARS
Das offizielle Magazin

Alle 3 Monate neu!

SW 1

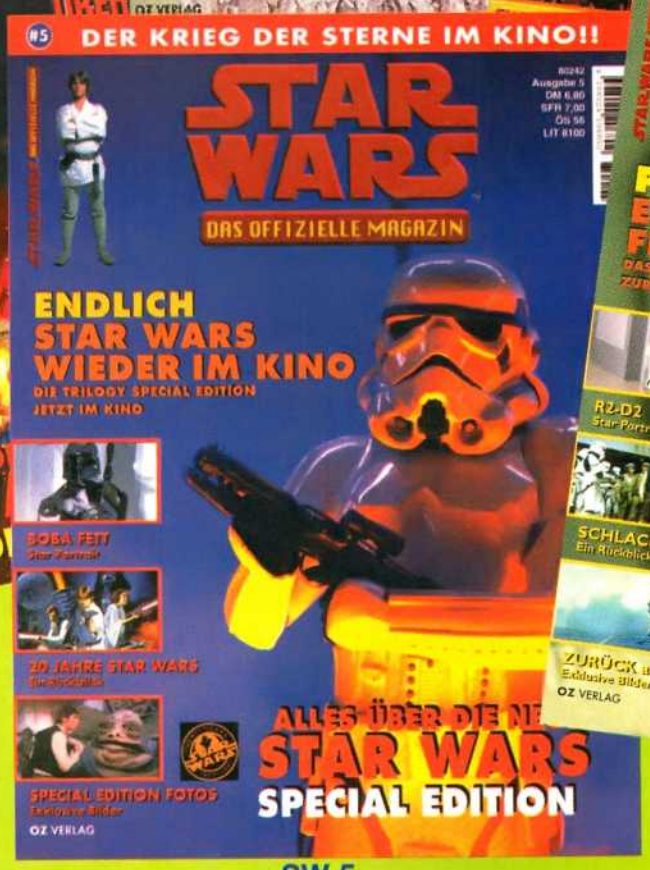


SW 4

SW 2

SW 3

SW 5



SW 6

Vergriffene Ausgaben können per Coupon nachbestellt werden.

TM & ©1997 Lucasfilm Ltd. - All Rights Reserved.

STAR WARS Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse Telefon

PLZ / Ort

SW / PG

Datum, Unterschrift

☐ SW 1 ☐ SW 2 ☐ SW 3 ☐ SW 4 ☐ SW 5 ☐ SW 6

So geht's: Alle Lieferungen **nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Heft zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig).** Bitte kein Geld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.

ERSTE + HILFE

Extreme Assault

Wenn Ihnen bei Extreme Assault immer wieder die Waffen ausgehen, können Sie mit Hilfe dieses Tips Abhilfe schaffen. Spielstände erkennt man bei diesem Spiel an der Endung „.BIN". Wenn Sie einen Spielstand in einen Hexeditor laden, können Sie an den folgenden Offsets die Anzahl Ihrer Waffen verändern:

$44	Lenkraketen, Werte von 00-10
$48	Smartbombs
$4C	Thunderbolt

Reiner Buchholz

Pandemonium!

Die folgenden drei Paßwörter können Sie während des Spieles eingeben:

EVILDEAD	Gegner werden unbesiegbar
HARDBODY	Spielfigur wird unverwundbar
BORNFREE	freie Levelanwahl

Stefan Weimann

Tomb Raider

Wenn Sie ein Savegame von Tomb Raider in einem Hexeditor öffnen, können Sie sich durch Verändern der folgenden Offsets das Abenteuer erleichtern:

$192	Kleine Medipacks (max FF = 255)
$193	Große Medipacks (max FF = 255)
$197	Waffen; die Zahl ergibt sich durch Addition der folgenden Werte: Pistolen: 2, Magnums: 4, Uzis: 8, Schrotflinte: 16
$1a6???	Wenn man diese Stelle auf FF setzt, hat man unbegrenzt Munition.

Helmut Bischoff

NBA Live ´97

Wer die stärkste Basketball-Liga der Welt lieber im englischen Original spielen will, behilft sich mit diesem Trick. Die amerikanische Version des Spieles findet sich auf der gleichen CD. Um diese zu aktivieren, müssen Sie aber zuerst die deutsche Version mit Hilfe des Uninstallprogramms entfernen. Jetzt stellt man in der Systemsteuerung unter Ländereinstellungen das Gebietsschema auf Englisch (USA) um. Wenn man jetzt das Spiel neu installiert, kann man sich an englischen Bildschirmtexten und Kommentaren erfreuen. Nach der Installation kann man die Ländereinstellung wieder auf Deutsch ändern.

Tim Chris Herrman

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

Ähnlich wie bei dem Tip zu den Granatwerfern in einer der letzten Ausgaben kann man auch mit Rak-Zeros über die ganze Karte schießen. Zuerst baut man ein paar Rak-Zeros und stellt diese an eine Stelle der Karte, an der sie nicht viel kaputtmachen können. Dann läßt man sie mit gedrückter STRG-Taste auf eine Stelle in ihrer Umgebung schießen. Jetzt muß man zum genau richtigen Zeitpunkt (ungefähr dann, wenn sie die Bazookas hochheben) auf eine andere Stelle der Karte klicken, um die Raketen über die ganze Karte fliegen zu lassen.

Sebastian Kubny

The Need for Speed SE

Wenn man statt eines Fahrernamens die folgenden Cheatcodes eingibt, kommt man in den Genuß einiger versteckter Extras:

EAC POWER	800PS Bonusauto
EAC RALY	Rallye-Stil
EAC WARB	Arcade-Rennen

Tim Contzen

Outlaws

OLAIRHEAD	Flug-Modus; mit X und C kann man sich nach oben bzw. unten bewegen
OLCDS	Spezial-Karte
OLJACKPOT	Alle wichtigen Gegenstände werden freigegeben
OLPOSTAL	Munition und alle Waffen
OLREDLITE	Gegner bewegen sich nicht mehr und können nicht verletzt werden
OLZIP	Teleport
OLGPS	Koordinaten

Level Cheats:

OLHIDEOUT	Versteck	**OLSIMMS**	Simms
OLTOWN	Stadt	**OLMINER**	Miner
OLTRAIN	Zug	**OLCLIFF**	Cliff
OLCANYON	Canyon	**OLRANCH**	Ranch
OLMILL	Mühle		

Peter Klassen

Redneck Rampage

Auch wenn man mit den beiden Cheats aus der letzten Ausgabe eigentlich das ganze Spiel ohne größere Probleme gewinnen kann, wollen wir Ihnen die komplette Liste nicht vorenthalten. Diese Cheats tippt man wie immer während des laufenden Spiels ein:

RDALL	Alle Waffen und Items
RDBETA	Nachricht
RDCLIP	Clipping-Modus AN/AUS
RDDEBUG	Debugmodus
RDELVIS	Unverletzbarkeit
RDDFUCKNG0xyy	Levelwarp
RDGUNS	Alle Waffen
RDHOUNDDOG	Nachricht
RDINVENTORY	Alle Gegenstände
RDITEMS	Alle Gegenstände und Schlüssel
RDKEYS	Alle Schlüssel
RDMAXX	Nachricht
RDMONSTERS	Monster AN/AUS
RDMOONSHINE	Moonshine Modus AN/AUS
RDRAFAEL	Nachricht
RDRATE	Bildwiederholrate
RDSHOWMAP	Komplette Karte
RDSKILLx	Schwierigkeitsgrad
RDUNLOCK	Alle Türen auf
RDVIEW	Ansicht von hinten
RDYERAT	Debug-Modus

Dimitrios Mpliatis

MAG!!

Durch einen kleinen Programmfehler kann man in diesem Programm alle Finanzprobleme beseitigen. Wenn man die Zeitschriftenauflage auf 5 Millionen steigert, wandeln sich die Produktionskosten ins Minus um, d. h. man bekommt bei einer Auflage von 5 Millionen Geld geschenkt.

Jens Simon

Bei den Kurztips handelt es sich um Lesereinsendungen. Eine Gewähr für ihre Funktion kann nicht übernommen werden. Abgedruckte Einsendungen werden nur bei vollständiger Angabe der Bankverbindung honoriert.

Heroes of Might & Magic II

Unserer Leser Marco Schmidt hat sich eingehend mit dem Aufbau der Savegame-Dateien der Heroes of Might & Magic II beschäftigt und kann somit fast jeden Parameter des Spiels verändern.

Zunächst einmal die Positionen im Spiel, an denen man die Rohstoffe und das Geld verändern kann:

Von Datei-Offset	*bis Datei-Offset*	*Bedeutung*
350	353	Menge an Wood
354	357	Menge an Mercury
358	35B	Menge an Ore
35C	35F	Menge an Sulfur
360	363	Menge an Crystals
364	367	Menge an Gems
368	36B	Menge an Gold Pieces

Armeen können in Heroes II nur zusammen mit einem Helden durch die Prärie ziehen. Diese Helden wiederum können durch verschiedene Items und Skills aufgewertet werden. Wem das im Spiel zu lange dauert, der kann sich auch mit dem Hexeditor die benötigten Eigenschaften verschaffen. Da man eine unbegrenzte Anzahl von Helden besitzen kann, ist es nicht möglich, anzugeben, an welcher Position im Savegame man die Daten zu diesem Helden findet. Doch wenn man den Namen des Helden als Klartext sucht, ist es nicht schwierig, sich in den gefundenen Daten zurechtzufinden, da diese bei jedem Helden gleich aufgebaut sind. Einmal angenommen, man findet an der Position $148E den Helden Jaclyn, dann findet man alle Daten zu diesem Helden an den folgenden Positionen:

Von Datei-Offset	*bis Datei-Offset*	*Bedeutung*1484
1485		Spell Points
148E	1493	Name des Helden
14BD	14C0	Experience Points
14C3		Attack Skill
14C4		Defense Skill
14C5		Spell Power
14C6		Knowledge
14E9		Truppenart Position 1
14EA		Truppenart Position 2
14EB		Truppenart Position 3
14EC		Truppenart Position 4
14ED		Truppenart Position 5
14EE	14EF	Anzahl Truppen Position 1
14F0	14F1	Anzahl Truppen Position 2
14F2	14F3	Anzahl Truppen Position 3
14F4	14F5	Anzahl Truppen Position 4
14F6	14F7	Anzahl Truppen Position 5
14F8	1505	Jedes Offset steht für einen der Skills (siehe Auflistung), 00 bedeutet nicht vorhanden, 01 bedeutet Basic, 02 Advanced und 03 Expert
1506	1513	Jedes Offset steht wieder für einen Skill. Diesmal steht die Zahl für die Position, an der der Skill in der Liste steht. 00 = Nicht vorhanden, 01 = Position 1, 02 = Position 2...
1514		Anzahl von Skills insgesamt
1518	1558	Jedes Offset steht für einen der 65 Spells. 00 bedeutet: Held kennt den Spruch nicht, 01 bedeutet: Held kennt den Spruch. Wichtig: Dafür braucht man ein Magiebuch.
1559	1566	Jedes Offset kann mit einem Artefakt belegt werden.

(Fortsetzung in der nächsten Ausgabe!)

Marco Schmidt

CompuStore

Upgrades
Pentium-Mainboard 512kB + Prozessor + Lüfter einbaufertig gejumpert + probegelaufen
So wird Ihr „Alter" wieder Neu!
Andere Upgrades a. A.

AMD K5-166 348.-
Pentium 166 498.-
AMD K6-200 848.-
200 MMX 898.-
Cyrix 200+ 398.-

CS Tower Pentium 200 1.598.-
16MB EDO + 2MB SVGA + 1.6GB HDD + 16xCD-ROM + Floppy + Sound
Andere CS-Tower: 1.098.- zzgl. Prozessor
Individuelle Konfiguration a. A.

Prozessoren
Pentium 133 248.-
166 348.-
200 498.-
MMX 200 798.-
233 1.298.-
AMD K5 166 198.-
K6 200 648.-
Cyrix 166+ 168.-
200+ 228.-

Arbeitsspeicher
PS2 / EDO 60ns
4MB 38.-
8MB 58.-
16MB 118.-
32MB 248.-

SVGA - Grafik
2 MB DRAM ab 58.-
4MB Adlib 98.-
MiroCrystal 3D 220MHz 128.-
Elsa Victory 3D 4MB 148.-
Videologic Grafixstar ab 128.-
ATI Xpression 3D ab 178.-
MatroxMystique 2MB ab 178.-
4MB ab 228.-
MatroxMillenium 4MB ab 398.-
Andere Grafikkarten a. A.

Festplatten
IDE ab 298.-
2,1 GB ab 348.-
3,1 GB ab 398.-
4,1 GB ab 498.-
6,5 GB ab 698.-
SCSI - HDD ab 398.-
Zip, Streamer, Wechselplatten a. A.

CD-ROM ab 118.-
20x ab 168.-
24x ab 198.-
SCSI ab 248.-
Writer ab 598.-
Yamaha/Teac ab 1.098.-
HP ab 848.-
Marken-Rohlinge ab 6.80

Mainboards ab 138.-
Asus-Gigabyte-Winco
QDI Explorer II VX 512kB Jumperless 178.-

Sound ab 48.-
Soundblaster ab 98.-
SB 64 AWE ab 198.-
Adlib ASB64 4D 248.-
Monster 3D Sound 348.-

SCSI-Controller ab 98.-
Lautsprecher ab 38.-
Gehäuse ab 98.-
Modems ab 98.-
Diskettenlw. ab 38.-
Netzwerkkarten ab 48.-
Mäuse ab 8.-
Tastaturen ab 28.-

Monitore ab 328.-
Drucker ab 298.-
Scanner ab 198.-
TV-Tuner ab 198.-

Alle Teile mit Einbauanleitung + 10 Tage Rückgaberecht + 6 Monate Garantie
Gratispreisliste anfordern!

CPU AMD K6-233 a. A.
Diamond Monster 3D ab 328.-
3,5"-Laufwerk 1,44 - 120MB 298.-
CD-ROM Teac 16-fach 138.-
CD-Writer Phillips2600 598.-

Beratung, Bestellung, Service: Tel 08807310 Mo-Sa 10-20h
CompuStore Hardware-Versand D-86911 Diessen am Ammersee
Fax 088 078 953
Alle Angebote lt. unseren AGB zzgl. NN-Versand Lieferung auch ins EU-Ausland
CompuStore

3D-Beschleunigerkarten

POWER FÜR LARA & CO.

Während potentielle Käufer vor einigen Monaten noch mehr oder weniger ratlos vor der verwirrenden Vielfalt an verschiedenartigen 3D-Beschleunigerkarten standen, konsolidiert sich das Spitzenfeld spätestens seit der E3 in Atlanta. Im folgenden stellen wir Ihnen die fünf derzeit erhältlichen Produkte vor, mit denen Sie für die 3D-Spiele der näheren Zukunft gut gerüstet sein dürften.

Kein Zweifel, 3D-Beschleunigerkarten gewinnen momentan rasant an Bedeutung, und Marketing-Fachleute wie Georg Rybing von der Firma miro prognostizieren, daß gegen Ende dieses Jahres "die 3D-Grafikkarten den gesamten Markt mit mehr als 60 Prozent dominieren". Wer also heute den Kauf einer neuen Grafikkarte ins Auge faßt und insbesondere im Actionspiele-Sektor auf dem laufenden bleiben will, der sollte sich auf jeden Fall für einen 3D-Beschleuniger entscheiden – allerdings nicht für "irgendeinen", denn die darauf zum Einsatz kommenden Chipsätze differieren in Sachen Performance zum Teil gewaltig und werden von den Spieleherstellern unterschiedlich stark berücksichtigt.

TECH TALK

Jeder, der schon einmal versucht hat, sich ein Bild über die Fähigkeiten verfügbarer 3D-Beschleuniger zu machen, sieht sich mit einer Fülle von Fachbegriffen bombardiert. Um ein wenig Licht ins Dunkel des Hardware-Jargons zu bringen, haben wir die wichtigsten Termini für Sie zusammengestellt.

Alpha-Blending: *Den Texturen von 3D-Objekten wird ein Alpha-Wert zugeordnet, so daß sie mehr oder weniger durchsichtig wirken. Der Beschleuniger berücksichtigt diese Transparenz z. B. bei hintereinanderliegenden Objekten, bei denen dann das hintere leicht verschwommen und verzerrt durch das vorneliegende hindurchscheint. Eignet sich zur Darstellung von Wasserflächen, Glas oder Nebel.*

Anti-Aliasing: *Schräge Kanten wirken in Computergrafiken oft gezackt, da die Ecken der farblich deutlich voneinander getrennten Pixel klar zu erkennen sind. Mit Hilfe von Anti-Aliasing werden diese unschönen "Sägezähne" geglättet, indem man aus vier benachbarten Pixeln jeweils einen neuen Farbwert errechnet, der die Übergänge weicher aussehen läßt (Interpolation).*

API: *Application Programming Interface. Standardisierte Schnittstelle, die quasi als Vermittler zwischen Hard- und Software fungiert. Die Designer von Anwendungen und Spielen sprechen die Hardware in ihren Programmen nicht mehr direkt an, sondern über das API – eines der bekanntesten Beispiele für diese Vorgehensweise dürfte Microsofts DirectX sein.*

Bilineares Filtering: *Normalerweise erscheinen Objekte immer pixeliger, je mehr man sich ihnen nähert. Bilineares Filtering löst dieses Problem, indem die einzelnen Pixel etwas verschwommen dargestellt und somit weichere Übergänge erzeugt werden.*

Clipping: *Alle Objekte einer dreidimensionalen Szenerie, die von anderen verdeckt sind, werden ermittelt und nicht gerendert, um den Rechenaufwand zu verringern.*

Fogging: *Der Hintergrund einer 3D-Szene wird mit einer einzigen Farbe (z. B. weiß, grau) abgetönt, so daß sich ein nebelähnlicher Effekt ergibt. Man setzt diesen u. a. ein, um das schlagartige Auftauchen von Objekten am Horizont zu kaschieren.*

Gouraud Shading: *An den Ecken eines Objekts werden die Farbtöne ermittelt und per Interpolation aneinander angenähert. Dadurch ergeben sich weichere Farbübergänge, Licht- und Schatteneffekte.*

MIP Mapping (MIP = Multum in Parvum): *Wie in der Realität sollte man auch auf einer Textur immer mehr Details erkennen können, je weiter man sich ihr nähert. Dies wird ermöglicht, indem man einem Objekt mehrere Texturen mit unterschiedlichem Detailgrad zuordnet.*

OpenGL: *Ähnlich wie Direct3D eine Standardbibliothek zur 3D-Programmierung. Ihre Vorteile liegen im komfortablen Handling und in der leichten Portierbarkeit auf die unterschiedlichsten Betriebssysteme.*

RAMDAC (Random Access Memory Digital to Analog Converter): *Verwandelt die digitalen Daten aus dem Speicher in analoge Signale für den Monitor.*

Z-Buffering: *Informationen über die Position von Objekten in der Tiefe des Raums werden im Speicher abgelegt und ständig auf den neuesten Stand gebracht. Anhand dieser Werte wird ermittelt, welche Objekte sichtbar sind und welche nicht.*

ALFA BAT-PRO

Das Shaolin Pad

Das erste Pad mit schwarzem Gürtel. Zwei patentierte KungFu Keys(TM) zur Programmierung der kompliziertesten Special-Moves. Der Gag: sogar bei variablem Timing der Tastatureingabe, und bei bis zu 10 Bewegungsabläufen

Als Ersatz für jahrelanges Yoga-Training ermöglichen 6 Tasten dem KungFu Azubi einfache softwareunabhängige Programmierung jeder beliebigen Keyboardtaste

Als fiese Überraschung können bis zu 8 Special-Moves über einen HotSwitch jederzeit mitten im Spiel aktiviert werden

KungFu Training braucht Sparringpartner. Durch den Keyboardanschluß können zwei AlfaBat-Pro angeschlossen werden und der Gameport bleibt sogar noch frei für herkömmliche Verliererpads

Dieses Pad ist waffenscheinpflichtig. Registrier Dich unbedingt bei AB Union.

Übrigens trainiert auch die **Fußball-, Basketball-, und Eishockeyelite** mit AlfaBat-Pro.

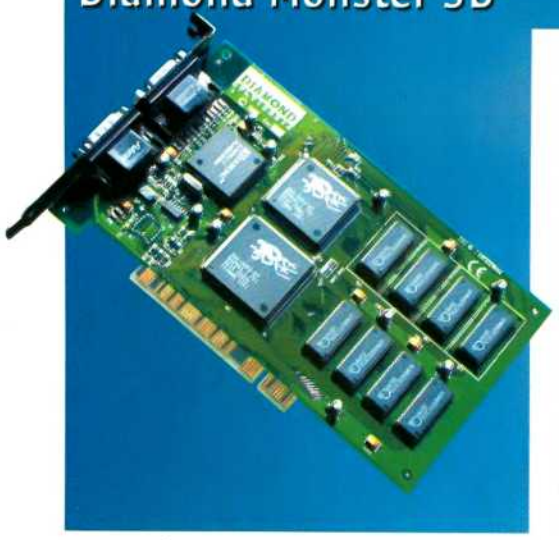
Von den Machern des **AlfaTwin**

Händleranfragen erwünscht

ALFA DATA Deutschland **AB Union GmbH**

AB Union GmbH * Carl-von-Linde-Str. 40 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 321 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Alfa Data Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330
http://www.AB-Union.de

Diamond Monster 3D



Wer sich erst vor kurzer Zeit eine neue 2D-Beschleunigerkarte gekauft hat und diese nicht schon wieder in den Sondermüll werfen will, kann seinen Rechner zusätzlich mit dem 3D-Accelerator Diamond Monster 3D ausstatten, der in einem separaten PCI-Slot seinen Platz findet und über ein Kabel mit der herkömmlichen Grafikkarte verbunden wird. Den Monitor schließen Sie direkt an die Monster 3D an. Zwar ist diese Karte nun schon eine ganze Weile auf dem Markt, aber sie hat dennoch nichts von ihrer Attraktivität im Spielebereich eingebüßt. Ausgestattet ist sie mit dem hervorragenden Voodoo Graphics-Chipsatz aus dem Hause 3DFX, bei dem ein Prozessor für das Generieren von Polygonen und ein weiterer für das Texture-Mapping zuständig ist. Die Monster 3D verfügt über insgesamt 4 MB EDO DRAM – die eine Hälfte davon wird für Frame- und Z-Buffer, Gouraud Shading und Fogging reserviert, und die andere dient als Texturenspeicher. Der einzige kleine Nachteil dieser hervorragenden 3D-only-Karte liegt darin, daß 3D-Programme ausschließlich fullscreen und nicht im Windows-Fenster betrieben werden können. In der Gunst der Spielehersteller steht der Voodoo Graphics-Chipsatz jedoch ganz oben. Die Zahl der Games, die dessen Fähigkeiten direkt nutzen, steigt ständig, und beinahe an jedem Präsentations-Monitor auf der Spielemesse E3 klebte ein 3dfx-Sticker.

miroCrystal VRX Royal Flush

Im Gegensatz zu Diamond und Hercules setzt miro bei der Royal Flush auf den Vérité V1000L-Chipsatz von Rendition, der sowohl der 2D- als auch der 3D-Grafikbeschleunigung dient. Die Karte ist standardmäßig mit 4 MB EDO DRAM ausgestattet und entlastet die Rechner-CPU wie die Hercules Stingray durch Hardware Triangle Setup. VESA 2.0 ist bereits im BIOS implementiert, und ein updatebares Flash-BIOS-EEPROM soll dafür sorgen, daß die Royal Flush auch in Zukunft stets state-of-the-art bleibt. Die Crystal VRX unterstützt alle wesentlichen 3D-Funktionen und arbeitet mit den APIs Direct3D, Renderware und natürlich Renditions Speedy3D zusammen. Beim Kauf der Karte erhalten Sie als Dreingabe eine speziell an den Rendition-Chipsatz angepaßte Version von Tomb Raider, an der es weder optisch noch in Sachen Geschwindigkeit etwas zu mäkeln gibt. Noch ein unverbindlicher Tip: Auch wenn Sie Spiele aus dem Hause Sierra lieben, dürften Sie mit der Royal Flush gut beraten sein, denn die Sierra-eigene 3D-Karte Screamin' 3D basiert ebenfalls auf dem Vérité-Chipsatz.

Matrox Mystique 220 Business

Sozusagen ein "Klassiker" unter den 3D-Karten ist die Matrox Mystique, die nun in einer leicht überarbeiteten Version als Mystique 220 Business auf den Markt kommt. Anders als die neue Millennium II, die Matrox offensichtlich weniger unter Spielern als vielmehr unter professionellen CAD-Anwendern an den Mann bringen will, richtet sich die "neue" Mystique durchaus auch an Gamer. Wie ihre Vorgängerin ist die Karte mit dem MGA 1164SG-Chip und 2-8 MB SGRAM ausgestattet, glänzt aber mit einem neuen 220 MHz RAMDAC, der flotte Refresh-Raten auch unter hohen Auflösungen ermöglichen soll. Schon die erste Mystique bot bei Direct3D-Anwendungen gute Leistungen, aber leider wurde die Geschwindigkeit durch eine Reihe von "Einsparungen" erkauft, und so findet sich in den Produktinformationen zur Neuauflage ebenfalls kein Wort zu Features wie bilinearem Filtering. Dafür wartet Matrox' Kultkarte mit interessanten Möglichkeiten auf, die vor allem die Video-Freaks unter Ihnen ansprechen dürften: Mit dem separat erhältlichen Matrox Rainbow Runner Studio können Sie Ihren PC zur professionellen Videobearbeitung einsetzen, und das Upgrade Rainbow Runner TV verwandelt den Rechner kurzerhand in ein vollwertiges Fernsehgerät.

Videologic Apocalypse 5D

Voraussichtlich ab Ende August wird nach der Apocalypse 3Dx mit der 5D eine weitere Videologic-Karte mit dem NEC-Chipsatz PCX2 verfügbar sein. Im Gegensatz zur 3Dx handelt es sich bei der 5D um eine kombinierte 2D/3D-Lösung, auf der ein Tseng ET6100-Prozessor für die 2D-Grafikbeschleunigung zuständig ist. Zusätzlich zu den 4 MB SDRAM, die der PCX2 als Texturenspeicher nutzt, enthält die Karte noch 2 MB DRAM für den Tseng-Chip, die sich ebenfalls auf insgesamt 4 MB erweitern lassen. Videologics Apocalypse 5D bietet viele der gängigen 3D-Features vom bilinearen Filtering über Perspektivenkorrektur und Anti-Aliasing bis hin zum Fogging. Unterstützt werden neben PowerVR-optimierten Spielen auch solche, die auf Microsofts DirectX-APIs zurückgreifen.

inside track

Insidertips für Powergamer

geschütztes Gebrauchsmuster

AlfaTwin, MMMMH, much better!

Ein einziger AlfaTwin und ich hatte alles im Griff! An dem Port habe ich das T2 Lenkrad mit Pedalen hängen und am anderen Port hängt das MS Sidewinder Gamepad mit durchgeschleiftem Sidewinder Joystick. Alles voll programmierbar und mit keinerlei Einschränkungen.
H.F., Hamburg

Hi there! Ob Ihrs glaubt oder nicht, ich hab 11 Geräte an einem einzigen Gamport! Das nervige Umstecken hinter dem Computer hat durch dieses kleine geniale Teil ein Ende. Hier mein Setup:

1. ALFATWIN:	Port 1: 2. ALFATWIN	Port 2: T2 Lenkrad mit Pedalen
2. ALFATWIN:	Port 1: 3. ALFATWIN	Port 2: Pro pedals mit Virtual Pilot
3. ALFATWIN:	Port 1: Gravis Grip mit 4 Pads und durchgeschleiften Flipper controls	Port 2: Flightstick Pro + Pro Throttle

The Minimator, Landshut

Nachdem ich mein neues programmierbares Gamepad gekauft hab, wollte ich mein altes treues Gamepad nicht entsorgen und hab mir den AlfaTwin geholt. Jetzt hängen alle zwei Gamepads in trauter Zweisamkeit zusammen und ich kann sie gleichzeitig für Multiplayer Games nutzen. Jetzt hab ich mir sogar noch einen AlfaTwin gekauft um meinen Flightstick anzuschließen. Ich kann nur sagen: MMMMH, much better!
G.K., Kaufbeuren

ALFA DATA Deutschland **AB Union GmbH**
AB Union GmbH * Carl-von-Linde-Str. 40 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 321 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Alfa Data Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330
http://www.AB-Union.de

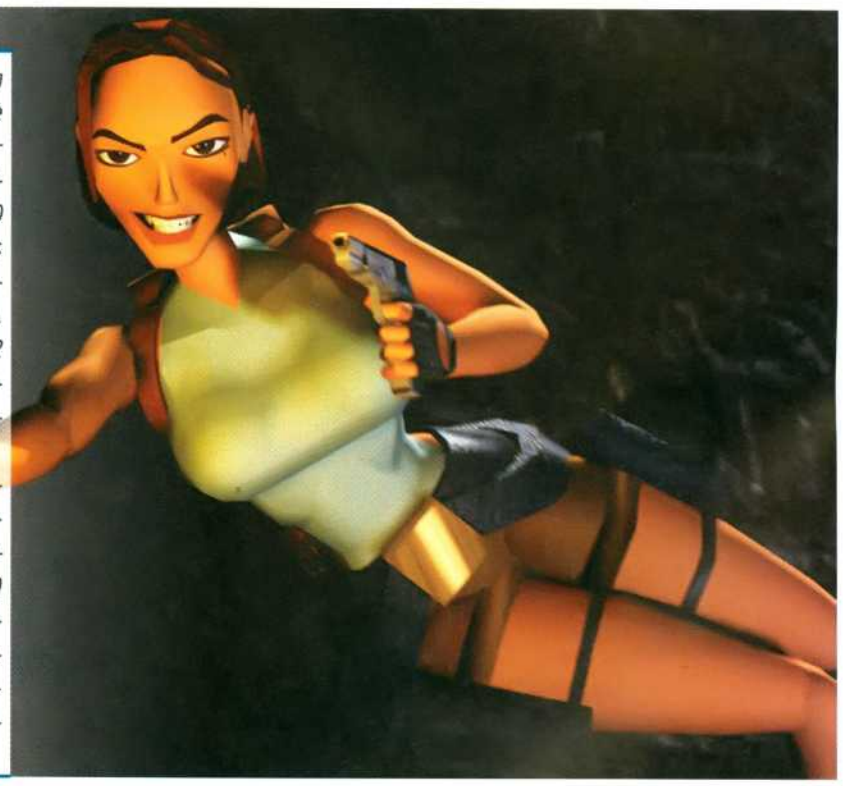
Hercules Stingray 128/3D

Die Hercules Stingray 128/3D dürfte eine der interessantesten High-End-Karten sein, die zur Zeit auf dem Markt sind. Es handelt sich dabei um eine umfassende 2D/3D-Lösung, die neben dem 128 Bit Alliance ProMotion-AT3D-Prozessor auch den nagelneuen 3DFX-Voodoo Rush-Chip enthält, der seinen Vorgänger Voodoo Graphics leistungsmäßig noch um Längen schlagen soll. Standardmäßig ist die Karte mit 6 MB EDO DRAM ausgerüstet, und ein 175 MHz RAMDAC sorgt für ergonomische Bildfrequenzen. Die Stingray unterstützt fast alle gängigen 3D-APIs und gehört zu den wenigen Karten, die Hardware Triangle Setup bieten können. Leider wurde jedoch kein VESA 2.0-Support ins BIOS integriert, was allerdings laut Hercules nachträglich noch durch eine Software-Lösung realisiert werden soll. Während der Voodoo Rush unbestritten die Referenz unter den 3D-Beschleunigern darstellt, erwies sich auch der AT3D in ersten Tests als sehr leistungsfähiger Windows-/2D-Accelerator. Da er sich die 4 MB Speicher, die er ansprechen kann, jedoch mit dem Voodoo-Prozessor teilen muß, empfiehlt sich für manche Anwendungen vielleicht eher eine Doppellösung mit einem schnellen Windows-/2D-Beschleuniger und einer Voodoo-3D-Karte. Immerhin will eine ganze Reihe von Software-Firmen von Activision über 3D Realms und id Software bis hin zu Virgin für den Voodoo Rush Spiele entwickeln, und für LucasArts' Outlaws ist schon jetzt der erste Patch speziell für die Hercules Stingray im Umlauf.

GERÜCHTE

Rendition rüstet auf: Angeblich arbeitet man bei Rendition an einer aufgebohrten Version des Vérité-Chips, die die Schwächen des V1000 ausbügeln soll. Der neue V2200 wird – anders als sein Vorgänger – einen integrierten 230 MHz-RAMDAC aufweisen, mit dem in 16 Bit Farbtiefe noch Auflösungen bis 1.600x1.200 Pixel bei einer Refresh-Rate von 75 Hz möglich sein sollen. Ebenfalls verbessert wird die Z-Buffer-Performance, und angesichts der sich abzeichnenden großen Bedeutung des Mediums DVD entschloß man sich, das neue Produkt auch hardwareseitig für das Dekodieren von MPEG2 vorzubereiten. Spiele, die speziell für den Vorgänger-Chip V1000 angepaßt worden sind, arbeiten voraussichtlich auch mit dem V2200 zusammen, schöpfen aber dessen Leistungsfähigkeit nicht voll aus.

STB will Voodoo-Karten Konkurrenz machen: Mit der neuen 3D-Beschleunigerkarte Velocity 128 3D, die auf nVIDIAs RIVA 128 Grafik-Engine basiert, will STB den Voodoo-Karten Paroli bieten. Ein 230 MHz-RAMDAC sorgt in 16 Bit Farbtiefe für Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten bei 85 Hz. Das neue Produkt wird sich von den Konkurrenten u. a. durch seine besonderen Fähigkeiten im Videobereich abheben: Es verfügt neben zahlreichen weiteren Features über einen S-Video-Ein-/Ausgang sowie einen integrierten Digitizer für Videokonferenz-Kameras und Videobearbeitung.



Aktuelle 3D-Beschleuniger im Überblick

Modell	Diamond Monster 3D	Hercules Stingray 128/3D	Matrox Mystique 220	miroCrystal VRX	Videologic Apocalypse 5D
2D/3D-Prozessor	—	128 Bit Alliance AT3D	MGA-1164SG	Rendition Vérité V1000L	Tseng ET6100 128 Bit
3D-Prozessor	3DFX Voodoo Graphics	3DFX Voodoo Rush	—	—	NEC PCX2
Grafikspeicher	4 MB EDO DRAM	6 MB EDO DRAM	2-8 MB SGRAM	4 MB EDO DRAM	4 MB SDRAM + 2 MB DRAM
RAMDAC	—	175 MHz	220 MHz	extern	175 MHz
Gouraud Shading	●	●	●	●	●
Bilineares Filtering	●	●	—	●	●
Trilineares Filtering	—	—	—	●	●
MIP-Mapping	●	●	—	●	—
Perspektivenkorrektur	●	●	●	●	●
Fogging	●	●	●	●	●
Alpha-Blending	●	●	●	●	●
Z-Buffering	●	●	●	●	●
Hardware Triangle Setup	—	●	—	●	—
Preis	ca. DM 399,-	ca. DM 499,-	ca. DM 319,- (2 MB)	ca. DM 399,-	n/a

(alle Angaben ohne Gewähr)

ZUGREIFEN!

Hitware Volume/8

Die besten Neuerscheinungen des Quartals in einem Heft: CHIP Hitware Volume/8 liefert Ihnen ausgewählte und geprüfte Freeware und Shareware bequem ins Haus.

Sparen Sie sich Zeit und unnötige Online-Kosten! Nur die besten Programme wandern auf die Heft-CD der CHIP Hitware Volume/8.

Der perfekte Überblick zum Taschengeldpreis! Im Heft finden Sie immer eine ausführliche Besprechung sämtlicher Tools, Anwendungen und Spiele!

Wie immer ausgesuchte Vollversionen: SF-Kalenderdruckerei - der CHIP-Kalender zum Drucken, Astro-World - Partnerschaftshoroskope am PC erstellen und Private Cash Lite - Homebanking leichtgemacht.

Produktiver arbeiten am PC mit den richtigen Tools: BildShop Pro, Easy Clean, WebExpress, Cache Explorer, Nettoeinkommen Pro 1997 und JP-Kurzbrief sind sofort zur Stelle.

Die Unterhaltung kommt auch bei CHIP Hitware Volume/8 nicht zu kurz: Für Spiel, Spaß und Spannung sorgen Dynamite Joe, Kyodai und Treasure Island.

Bereits jetzt ein Klassiker - unser Index, der Ihnen zeigt, in welchem Heft Sie welche Version eines Programmes wiederfinden können.

Ja, die will ich haben!

CHIP Hitware Volume/8
ISDN 3-8259-1400-3
Incl. CD-ROM. DM 14,80

Ab sofort bei Ihrem Zeitschriftenhändler! Oder per Fax 0931/418-2120 oder im Internet: http://www.chip.de. Vogel Computer Presse, 97064 Würzburg

CD-Writer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
CD-R50S (PC Action Empfehlung)	TEAC	1098,-	Mai 97	82%
Oberklasse				
Spressa 960 (PC Action Preis-Tip)	Sony	798,- (intern)	Apr 97	77%
Super Store 6020	Hewlett Packard	899,- (intern) 1.049,- (extern)	Apr 97	73%
CDD 2600	Philips	798,- (intern)	Apr 97	72%
Mittelklasse				
Dual Port CDR-2-4	Freecom	1.472,- (extern)	Apr 97	68%
CR-2600 TE	Mitsumi	790,- (intern)	Apr 97	65%

Monitore

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Multisync P750 (17") (PC Action Empfehlung)	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")	EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sfII (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21") (PC Action Preis-Tip)	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse				
Vision Master 21 Pro (21")	Iiyama	2.595,-	Apr 97	84%
Multiscan 17sfII (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse				
Syncmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17") (PC Action Preis-Tip)	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%
Vision Master 17 (17")	Iiyama	2.495,-	Apr 97	75%

3D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung 3D	Wertung (2D)
Referenzklasse					
Monster 3D (PC Action Empfehlung)	Diamond	449,-	Jan 97	96%	(-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Jan 97	96%	(-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Jan 97	90%	(-)
Absolute Spitzenklasse					
3D Blaster PCI	Creative Labs	449,-	Jan 97	85%	(78%)
Spitzenklasse					
Mystique (PC Action Preis-Tip)	Matrox	279,-	Apr 97	80%	(89%)
Oberklasse					
3D Expression PV2TV (PC Action Preis-Tip)	ATI	329,-	Jan 97	76%	(84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Jan 97	57%	(81%)
Mittelklasse					
Victory 3D	Elsa	329,-	Jan 97	63%	(81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63%	(81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	60%	(78%)

2D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Lightspeed 128 Video (PC Action Empfehlung)	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse				
Gala Vision 64 (PC Action Preis-Tip)	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
CDR-8130 (PC Action Preis-Tip, PC Action Empfehlung)	Hitachi	248,-	Mai 97	82%
DR-A12x	Pioneer	285,-	Mai 97	81%
Oberklasse				
CD-516E	Teac	299,-	Mai 97	78%
CDU 511	Sony	298,-	Mai 97	77%
CDR-1600	NEC	249,-	Mai 97	75%
XM-6002B	Toshiba	298,-	Mai 97	74%
FX140	Mitsumi	298,-	Mai 97	73%
Mittelklasse				
FX120	Mitsumi	269,-	Mai 97	67%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%

DVD-Laufwerke (Leistung beim Lesen von CD-ROMs)

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Mittelklasse				
GD-1000	Hitachi	398,-	Mai 97	60%
Standardklasse				
PC-Card DVD-ROM	Freecom	1242,-	Mai 97	53%

Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung für Spiele	Wertung für Musik
Referenzklasse					
Maxi Sound 64 Homestudio (PC Action Empfehlung)	Guillemot	419,-	Mär 97	94%	85%
Maxi Sound 64	Guillemot	339,-	Mär 97	90%	82%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Mär 97	90%	82%
Absolute Spitzenklasse					
ASB 64 Wave Pro 4D (PC Action Preis-Tip)	Adlib	249,-	Mär 97	88%	80%
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Mär 97	87%	81%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	449,-	Mär 97	85%	85%
Spitzenklasse					
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Mär 97	81%	82%
Ultra Sound Extreme	Gravis	399,-	Mär 97	80%	72%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	329,-	Mär 97	80%	83%
Oberklasse					
Maxi Sound 32 Wave FX	Guillemot	249,-	Mär 97	78%	65%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Mär 97	77%	66%
Ultrasound PnP Pro	Gravis	299,-	Mär 97	76%	64%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Mär 97	75%	65%
Hypersound 32/1 Wave	Pearl	99,-	Mär 97	70%	40%
Mittelklasse					
Pinnacle	Turtle Beach	999,-	Mär 97	60%	95%
Ultrasound PNP Pro	Gravis	249,-	Mär 97	62%	43%
Mega Wave Gold	Pine	120,-	Apr. 97	68%	42%

Joysticks

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse				
Eagle Max	Actlab (Profisoft)	99,-	Mär 97	88%
Firebird 2 (PC Action Empfehlung)	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830 (PC Action Preis-Tip)	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro (PC Action Preis-Tip)	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII (PC Action Empfehlung)	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F1-Sim	Zye (Profisoft)	549,-	Mär 97	96%
Formula T2 (L+P) (PC Action Preis-Tip)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pedals (P) (PC Action Empfehlung)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SpaceOrb 360 (PC Action Empfehlung)	Spacetec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse				
Wingman Warrior	Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQS (PC Action Empfehlung)	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse				
Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS (PC Action Preis-Tip)	Interact	79,-	Nov 96	70%

V34 Plus Modem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
OfficePorte 33.6	Microcom	333,-	Jan 97	94%
Microlink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
RalleyCom 336	Computime	249,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%
Absolute Spitzenklasse				
Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%
Spitzenklasse				
V.34 3314 TVQE extern	Pearl	179,-	Jan 97	84%

Aktivlautsprecher

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Mediamate Computer Speaker	Bose	598,-	Feb 97	93%
MA-20	Roland	450,-	Feb 97	92%
MA-8	Roland	179,-	Feb 97	91%
Absolute Spitzenklasse				
YST-M20 DSP	Yamaha	169,-	Feb 97	87%
SAM 45A	Quadral	229,-	Feb 97	87%
Dynamic Soundwave 240 3D	Trust	79,-	Feb 97	85%
MM45	Magnat	199,-	Feb 97	85%
Spitzenklasse				
SRS-PC71	Sony	200,-	Feb 97	84%
Wavemaster 240	Escom	79,-	Feb 97	82%
Oberklasse				
Creative Speakers SBS 380	Creative Labs	149,-	Feb 97	78%
Dynamic 180 Watt Aktiv	Pearl	129,-	Feb 97	75%
Soundsystem PS-56	Typhoon	79,-	Feb 97	74%
YST-M5	Yamaha	99,-	Feb 97	74%
SRS-PC51	Sony	120,-	Feb 97	74%
SB 280	Logic3	199,-	Feb 97	74%
SV 732 Aerospace Extreme	Datalux	79,95	Feb 97	72%
Highscreen AX-1000	Vobis	69,-	Feb 97	71%
Mittelklasse				
Dynamic Soundwave 20	Trust	39,-	Feb 97	69%
SB 225	Logic3	69,-	Feb 97	66%
SRS-PC21	Sony	55,-	Feb 97	65%
Creative Speakers CS 100	Creative Labs	39,-	Feb 97	60%
Soundbooster-Konsole	Pearl	99,-	Feb 97	60%
Unterklasse				
Soundsystem PS-102	Typhoon	29,-	Feb 97	56%
SV 810 Sound Link	Sound Link	59,95	Feb 97	54%

Subwoofersysteme

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Acoustimass MM Speaker System	Bose	1.700,-	Feb 97	96%
Absolute Spitzenklasse				
SB 300	Logic3	399,-	Feb 97	88%
SV 725 Aerospace Beta	Sound Link	249,-	Feb 97	88%
Spitzenklasse				
MM60	Magnat	299,-	Feb 97	84%
Oberklasse				
Dynamic Soundwave 1000 3D	Trust		Feb 97	78%

Subwoofer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SAM-SUB 100 WS	Quadral	498,-	Feb 97	92%
Absolute Spitzenklasse				
YST-MSW10	Yamaha	249,-	Feb 97	85%

DIE KLASSIFIZIERUNG

Referenzklasse ..... ab 90%
Absolute Spitzenklasse 85%-89%
Spitzenklasse 80%-84%
Oberklasse 70%-79%
Mittelklasse 60%-69%
Unterklasse ..... bis 59%

PC ACTION PREIS-TIP: Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis.

PC ACTION EMPFEHLUNG: Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

MLC - Hard & Software

02841-94260

Fax: 02841-942623 - Erscheinungsdaten/Hotline : 02841-942613

Im Ring 29, 47445 Moers
Mo. - Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa.: 10.00 - 14.00 Uhr
Händleranfragen erwünscht!

- PC CDROM GAMES -

Diamond Monster + Formel 1 3DFX 24 x 19,- DM 419.95
Adidas Power Soccer 74.95
Commanche 3 79.95
Deadly Games 2 74.95
Dungeon Keeper 74.95
Dominion 74.95
Earth 2140 44.95
Extatica 2 77.95
Exhumed 74.95
Extreme Assault 74.95
Fallen Heaven 84.95
Fifa Soccer Manager 67.95
Hattrick Wins 69.95
Independence Day 75.95
Interstate 76 79.95
KKND 59.95
Lost Vikings 2 64.95
NBA Live 97 74.95
NHL 97 74.95
Nemesis 74.95
Outlaws 74.95
Perfect Weapon 79.95
POD 74.95
Redneck Rampage 72.95
UEFA Champions L. 69.95
X-Wing vs Tie Fighter 74.95

- ANGEBOTE -

Train 24.95
Akte Pandorra 49.95
Alien Triologie 39.95
Alone in the Dark 2 24.95
Creature Shock 24.95
Cyberstorm 49.95
F1 Grand Prix 2 49.95
Lost Eden 24.95
Marble Drop 39.95
Martini Racing 19.95
Need for Speed S.E. 49.95
Privateer 2 49.95
Sensible World Soccer 24.95
Im Ant 24.95
Im Earth 24.95
Im Farm 24.95
Im Isle 39.95
Sonic CD 39.95
Ollgas 34.95
X-Wing 34.95

Performer ST-166
P166 - Prozessor, Midi Tower, 8MB EDO RAM 60ns, 1.6GB HD, CDROM Mitsumi FX400, S3 Virge 2MB, 1.44MB Teac Floppy, Win95 Tastatur, High Resolution Maus
Finanzierung: 36 x 41,- DM — 1199.- DM

Performer CL-166MMX
P166 MMX AMD K6 CPU, 16MB EDO RAM 60ns, 1.6GB HD, 12x CDROM, S3 Virge 2MB, 1.44MB Teac Floppy, Win95 Tastatur, High Resolution Maus
Finanzierung: 36 x 53,- DM — 1699.- DM

Performer PR-200MMX
P200 MMX Prozessor, 16MB EDO RAM 60ns, 1.6GB HD, 12x CDROM, S3 Virge 2MB, 1.44MB Teac Floppy, 16Bit Soundkarte, 120 Watt Aktivboxen, Win95 Tastatur, Maus
Finanzierung: 36 x 59,- DM — 1899.- DM

Matrox Mystique 4MB 249.95

1.7GB IDE Maxtor 369.95

WINGMAN EXTREME 84.95

PC CYBERGUN + 3D Action Game 89.95

3D Soundkarte 16B. PREIS TIP: 49.95

16x ATAPI CDROM PREIS TIP: 149.95

Mainb. Speed Easy	189.-	240W. 3D Aktivboxen	69.-
4x IDE CDROM	109.-	300W. 3D Aktivboxen	79.-
8x IDE CDROM	149.-	Win95 Ergo Tastatur	59.-
12x IDE CDROM	169.-	Gravis Gamepad	39.-
16x IDE CDROM	199.-	Thrustmaster T2	249.-
SoundBlaster 16 PnP	129.-	Miro 22SD 2MB	89.-
SoundBlaster 32 PnP	199.-	Matrox Mystique 4MB	249.-
Soundblaster 64 AWE	349.-	Matrox Millenium 4MB	499.-
120W. Aktivboxen	49.-	ATI 3D PC toTV 4MB	369.-

Modem 33.6 Extern + Voice 179.95

Diamond Monster PREIS TIP: 339.95

Performer Game Power
166MMX,1.6GB,8x CDR 16MB RAM, M. Mystique 4MB + Diamond Monster, 3D Soundkarte,300W 3D Aktivboxen, Wingman Ext.,+ 3D Spiele + PC LighGun
Barpreis 2949.- 36 x 98,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **166MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 749.- 24 x 35,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **200MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 999.- 24 x 47,- eff. Jahreszins 12.9%

Performer ST-133
P133 AMD,1.6GB HD,8MB EDO RAM, S3 VIRGE Grafikkarte 2MB 256KB Pipeline Burst Cache , Maus, Windows 95 Tastatur.
Barpreis 1099.- 24 x 51,- eff. Jahreszins 12.9%

Performer 233MMX
AMD K6-233MMX , 1.7GB HD,16x CDR 16MB RAM, S3 Virge 2MB 256KB Pipeline Burst Cache, Maus, Windows 95 Tastatur..
Barpreis 2199.- 47 x 59,- eff. Jahreszins 12.9%

15" LR SVGA Monitor
15" Bildschirm, Lochmaske 0.28mm, 1200 x 1024, DPMS Powermanegement, Vollbildanzeige
479.95

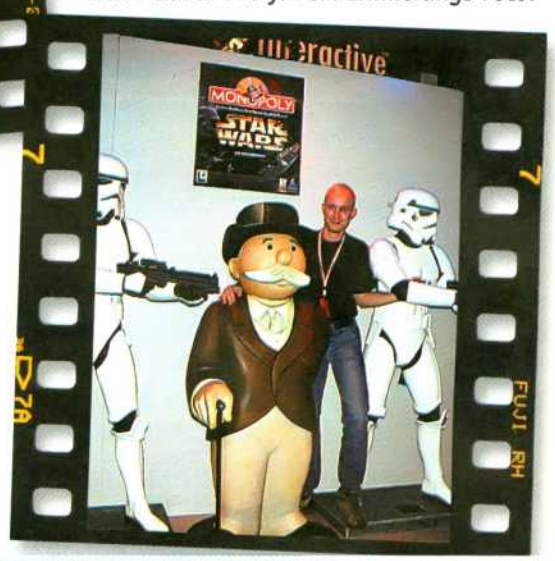
Soundwave 32 - 3D
128 Wavetable 3D-surround Klang Soundblaster komp. Midi Software DOS,WIN3.1/95
89.95

Multinorm Playstation
Der Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von US und Japan Importspielen, sowie das Spielen von Gold CD's.
369.95

SPIELEINDEX

Actua Soccer Club E. • TEST 64
Age Of Empires • VORSCHAU 26
Anstoss 2 • TAGEBUCH 48
Ark Of Time • TEST 90
Atlantis • TEST 88
Atomic Bomberman • DEMO ...CD-ROM
Baphomet's Fluch 2 • VORSCHAU ...30
Bedlam 2 • TEST 86
Betrayal In Antara • DEMO ....CD-ROM
Betrayal In Antara • TEST 84
Blade Runner • VORSCHAU 24
Carmageddon • TEST 58
Chasm • DEMO .....CD-ROM
Comanche 3 • TIPS 126
Daikatana • VORSCHAU 40
Dark Colony • DEMO .....CD-ROM
Dark Rift • DEMO .....CD-ROM
Der Industriegigant • TEST 74
Dragon Dice • DEMO .....CD-ROM
Dream Team ´97 • TEST 66
Earth 2140 • TIPS 116
Exhumed • TEST 82
Extreme Assault • TIPS 98
F-22 ADF • VORSCHAU 42
F1 Racing Sim. • VORSCHAU 38
Falcon 4.0 • VORSCHAU 42
FIFA 98 • VORSCHAU 34
Force Feedback • VORSCHAU 44
Formula 1 ´98 • VORSCHAU 38
Formula Karts • TEST 62
Forsaken • VORSCHAU 36
GT Racing ´97 • TEST 64
Guts 'n' Garters • TEST 78
Half Life • VORSCHAU 40
Imperialism • DEMO .....CD-ROM
Jedi Knight • VORSCHAU 40
Kings Quest 8 • VORSCHAU 28
Land Of Lore 2 • VORSCHAU 36
Last Rites • TEST 86
Longbow 2 • VORSCHAU 42
Madspace • DEMO .....CD-ROM
Monkey Island 3 • VORSCHAU 30
NBA 98 • VORSCHAU 34
Need For Speed 2 • DEMO .....CD-ROM
Need For Speed 2 • TIPS 108
NHL 98 • VORSCHAU 34
Odd World • VORSCHAU 30
Pacific General • DEMO .....CD-ROM
Populous 3 • VORSCHAU 26
Power Boat • VORSCHAU 38
Puzzle Collection • DEMO .....CD-ROM
Pyst • TEST 90
Q.A.D. • TEST 80
Quake 2 • VORSCHAU 40
Red Baron 2 • VORSCHAU 42
Riot • TEST 64
Rocketz • DEMO .....CD-ROM
Safecracker • DEMO .....CD-ROM
Sean Dundee • TEST 60
Star Trek: First Contact • VORSCHAU .28
Starfleet Academy • DEMO ....CD-ROM
Stargunner • TEST 86
Terracide • DEMO .....CD-ROM
The Intruder • TEST 90
Theater Of Pain • TEST 87
Tomb Raider 2 • VORSCHAU 28
Total Annihilation • VORSCHAU 26
Ubik • VORSCHAU 26
Warcraft Adventures • VORSCHAU ...30
Wing Commander 5 • VORSCHAU ...32
wipEout 2097 • DEMO .....CD-ROM
Wizardry 8 • VORSCHAU 36
Worldwide Soccer • TEST 52
X-COM 3 • TEST 68
X-Wing vs. TIE-Fighter • DEMO ...CD-ROM

Amerika, das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Am EA-Stand trafen sich mit Ex-Bullfrog-Chef Peter Molyneux (Populous, Syndicate, Magic Carpet, Dungeon Keeper), Origin-Chef Richard Garriot (Ultima, U-Online) und Firaxis-Chef Sid Meier (Civilization, Pirates, Railroad Tycoon) die drei Götter der Spieleindustrie zum Erfahrungsaustausch. Christian Bigge nutzte die Gelegenheit zum kurzen Plausch und für ein Erinnerungs-Foto.



Skandal auf der E3! Nach der Reinkarnation schickte Darth Vader ein Stormtrooper-Duo nach Atlanta, um den gefürchteten Imperium-Bruzzler Christian Müller an Ort und Stelle verhaften zu lassen. Dieser konnte sich jedoch aus der prekären Lage wieder herauswinden, indem er die Blecheimer zu einer erfrischenden Runde Star Wars Monopoly (Hasbro) herausforderte. Möge die Macht auch weiterhin mit ihm sein!

Christian Müller

„Anständige Actionspiele? Nö! Taugliche Simulationen? Von wegen! Naja, in der Spiele-Industrie wird es halt doch jedes Jahr endlich mal wieder so richtig Sommer. Wenigstens habe ich in Atlanta schon die Dinge gesehen, nach denen sich bald alle die Finger lecken werden. Leute, kann ich nur sagen, legt Euch einen anständigen 3D-Beschleuniger zu und spart schon mal für einen Force Feedback-Joystick. Dann wird es am Ende des Jahres kein Halten mehr geben."

Christian Bigge

„Nachdem im Vorfeld der E3 von rund 1.500 Neuvorstellungen die Rede war, muten die ca. 300 tatsächlich gezeigten Premiere-Titel etwas armselig an. Die Qualität der neuen Software war aber dafür überwiegend gut, so daß Befürchtungen über einen lauen Spielherbst zum Glück völlig unbegründet sind. Übrigens: Angesichts des Sauna-Klimas in Atlanta sehnt man sich nach deutschen Regentagen."

Herbert Aichinger

„Natürlich wollten die Spielehersteller ihr Pulver nicht schon vor der E3 verschießen – reviewfähige Highlights auf dem Adventure-Sektor waren deshalb auch in diesem Monat dünn gesät. Echtes Kopfzerbrechen bereitete mir Atlantis – wie konnten die Designer dieses technisch so brillanten Spieles beim Gameplay derart danebenlangen?"

Alexander Geltenpoth

„Da muß ich Herbert ganz eindeutig widersprechen. Für einen Sommermonat bieten die Genres Rollenspiel und Strategie zwei erstaunliche Highlights. Betrayal in Antara und Apocalypse werden mich auf alle Fälle noch länger vor den Computer fesseln. Wer will schon ein Adventure, wenn er ein ausgewachsenes Rollenspiel oder das langerwartete X-COM 3 haben kann?"

IN LETZTER MINUTE

ANSTOSS 2

Deutsche Fußballmanager verkaufen sich hier nach wie vor am besten im Genre. Das ist auch kein Wunder, denn die ausländische Konkurrenz hat meist viel weniger Optionen zu bieten. Mit Anstoss 2 erwartet Sie nächsten Monat ein weiteres Feature-Monster von Ascaron, das uns in den Vor-Versionen allerdings auch technisch überzeugte.

FALLOUT

Mit Fallout gelangt endlich wieder ein Rollenspiel in den Handel, das auch den technischen Vergleich mit anderen Genres nicht scheuen muß. In dreijähriger Programmierarbeit erschuf Interplay ein Weltuntergangs-Szenario gigantischen Ausmaßes mit über 50 Quests und einem beeindruckenden 3D-Setup. Wenn alles klappt, können wir schon in der nächsten PC Action die englische Version testen.

AUSSERDEM...

Spieletips zu Der Industriegigant, X-COM, Dungeon Keeper u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 20. August

Das Jahr 2140 - Die letzte Entscheidung!

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

HIGHTECH-KRIEGSFÜHRUNG IM 22. JAHRHUNDERT

- ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- 50 SPANNENDE MISSIONEN
- NETZWERK-OPTION FÜR BIS ZU 6 SPIELER
- BILDSCHIRMAUFLÖSUNG 640*480 PIXEL ODER 800*600 PIXEL IN 65.000 FARBEN
- STEREO-SOUNDTRACK IN CD-QUALITÄT
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- UMFANGREICHES, DEUTSCHES HANDBUCH

UND WENN SIE EINMAL NICHT MEHR WEITER WISSEN SOLLTEN... VOM SYBEX-VERLAG GIBT ES JETZT DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH ZUM SPIEL FÜR NUR DM 19,95.

Den kompletten Soundtrack erhalten Sie als Audio-CD im gutsortierten Fachhandel.

EARTH 2140

PC CD-ROM: STRATEGIC ACTION-GAME

Unverbindliche Preisempfehlung 49,95 DM

USK Geeignet ab 16 Jahren

Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen beschließen die Regierungen der United Civilized States (»UCS«) und der Eurasischen Dynastie (»ED«), die Bevölkerung beider Staaten in die unterirdisch ausgebauten Städte zu evakuieren. Der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika bilden die »UCS«; die »ED« umfaßt Osteuropa und Asien. Australien und weite Teile Afrikas sind in den vergangenen Jahren fatalen Kriegen zum Opfer gefallen. Die Gebiete sind extrem verseucht und nicht mehr bevölkert. Lebenswichtige Ressourcen werden knapp, die letzten Vorkommen müssen auf der Erdoberfläche gefördert werden. Ein erbitterter Kampf entbrennt, der finale Weltkrieg ist die Folge. Beide Staaten versuchen ihre Hoheitsgebiete auszudehnen - um zu überleben! Nur die richtige Strategie und der uneingeschränkte Siegeswille führen zum Erfolg. Es kann nur einen Gewinner geben!

PC PLAYER Ausgabe 7/97 — »Earth 2140 sollte jeder anspruchsvolle PC-Stratege auf der Festplatte haben. Höchstwertung: 5 Sterne« ★★★★★

POWER PLAY DAS PC-SPIELE MAGAZIN Ausgabe 6/97 — »Die „Earth 2140" Konkurrenten müssen sich ganz schön warm anziehen. Wertung: Solo 83%, Multi 84%«

Computer Bild Ausgabe 11/97 — »Qualität: GUT Preis-Leistung: GUT«

GUTE SOFTWARE PREISWERT! TopWare

Goldene Zeiten für JÄGER und SAMMLER

Aktuelle Vollversionen!

DM 99,95 unverbindliche Preisempfehlung pro Pack

3D UltraPinball 2 - Creep Night (Sierra)
Brandaktuelle Flipper-Simulation mit insgesamt 4 spannend-gruseligen Tischen – **** in PC Player 10/96

Earthworm Jim (Activision)
Technisch und zeichnerisch nach wie vor unübertroffener Jump&Run-Klassiker – 87% in Power Play 3/96

Caesar 2 (Sierra)
Bestseller mit gelungener Kombination von Echtzeit- und Aufbaustrategieelementen – 85% in Power Play 12/95

Road Rash (Electronic Arts)
3D-Motorradsimulation der Extraklasse – **** in PC Player 11/96

Genewars (Bullfrog)
Innovatives Strategiespiel mit detaillierten SVGA-Grafiken – für bis zu vier Spieler – 86% in Power Play 10/96

US Navy Fighters (Electronic Arts)
Legendärer SVGA-Flugsimulator – 86% in PC Player 1/95

Creature Shock (Virgin/Argonaut)
Pure 3D-Action mit absoluter Spitzengrafik auf 2 CD-ROMs – 88% in Power Play 1/95

Heroes of Might & Magic (New World Computing)
Das Fantasy-Strategiespiel in Edel-Grafik – 75% in PC Player 12/95

MissionForce: CyberStorm (Sierra)
Martialisches Strategiespiel für Profis - mit enormem Suchtfaktor – **** in PC Player 8/96

A-10 Cuba! (Activision)
Superaktuelle Flugsimulation aus dem Cockpit der A-10 Warthog – *** in PC Player 7/97

Discovery 95/96 (Bertelsmann)
20-bändige, renommierte Enzyklopädie mit umfangreichen Multimedia-Komponenten

Lexikon des internationalen Films 1996 (Systhema)
Die große Kino-, Video- und TV-Datenbank - über 42.000 Filme mit allen Informationen

Der Mensch glasklar (CSN/SAD)
Super gelungenes 3D-Anatomieprogramm mit zahlreichen Bildern und Videosequenzen

Geografix Route '96 (G-Data)
Der renommierte Deutschland-Routenplaner mit mehr als 80.000 Knotenpunkten

Wetten daß..? (Systhema)
Die offizielle CD-ROM zur erfolgreichsten deutschen Fernseh-Show aller Zeiten (2CDs)

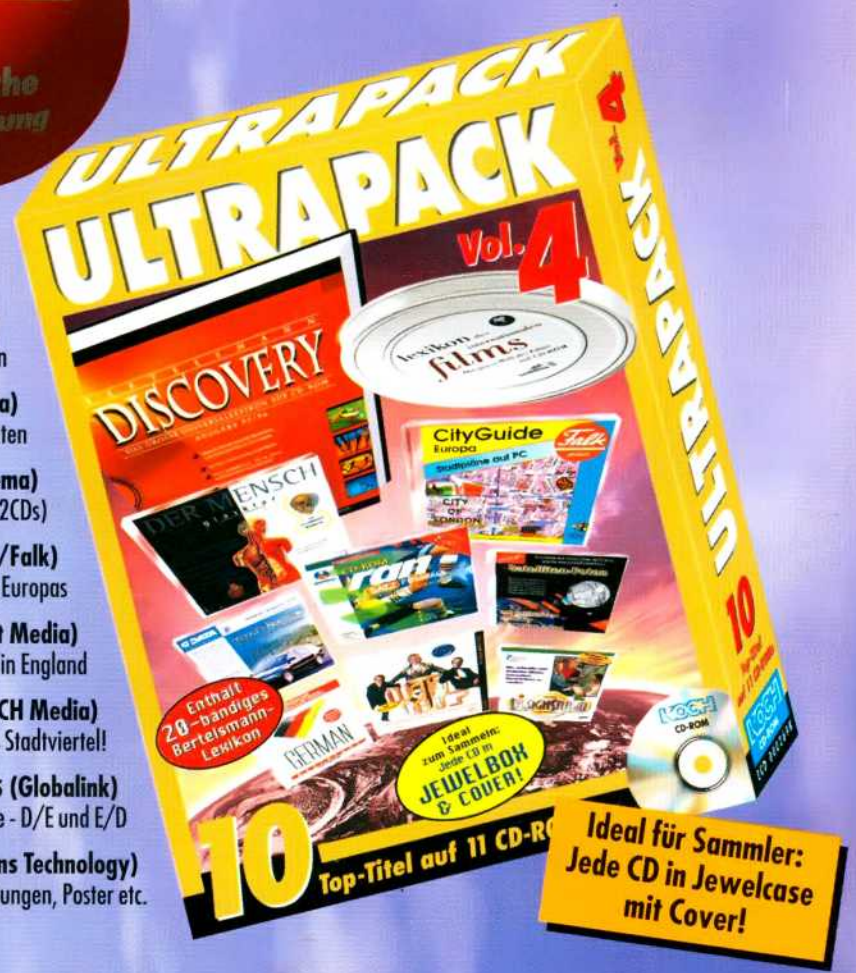
Falk City Guide Europa (CIS/Falk)
Umfangreiche Stadtplan-CD mit den beliebten Falk-Plänen der 52 größten Städte Europas

RAN Sat.1 Fußball (United Soft Media)
Alles über die Bundesliga-Saison 1995/96 und die Europameisterschaft 1996 in England

Satellitenbilder der größten Städte Deutschlands (Progis/KOCH Media)
Zoomen Sie sich vom Weltall bis in Ihr eigenes Stadtviertel!

German Assistant für Windows (Globalink)
Modernes Übersetzungsprogramm für komplette Texte - D/E und E/D

Parsons Design Studio (Parsons Technology)
Für die professionelle Gestaltung eigener Kalender, Karten, Urkunden, Einladungen, Poster etc.



Ideal für Sammler: Jede CD in Jewelcase mit Cover!

Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9201 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88